成10年10月28日発行 第5巻第51号通巻159号

VIDEOGAME MAGAZINE

GAMEST MOOK VOL.159

STREET FIGHTER ZERO 3



CAPCOM

Illustration by Masahiko Nakahira

1,480YEN+TAX


My way of fighting
Desperate for answers
Stand in the Limelight...
Longing for the rivals of fate.


GAMEST MOOK Vol.159
STREET FIGHTER ZERO3

CONTENTS

GAMEST MOOK VOL.159

STREET FIGHTER ZERO3



GAME SYSTEM

システム基礎 …… 004
ISMシステム …… 006
ガードクラッシュ …… 008
追撃と受け身 …… 009
オリジナルコンボ …… 011
スーパーコンボ …… 012
そのほかのシステム …… 013

CHARACTER INTRODUCTION/VERSUS HUMAN

リュウ …… 016/146
ケン …… 020/148
ナッシュ …… 024/150
春麗 …… 028/152
アドン …… 032/154
ソドム …… 036/157
ガイ …… 040/159
バーディー …… 044/162
ローズ …… 048/164
ベガ …… 052/166
サガット …… 056/168
ダン …… 060/170
春日野さくら …… 064/172
ロレント …… 068/176
ダルシム …… 072/179
ザンギエフ …… 076/183
元 …… 080/185
キャミィ …… 086/189
E.本田 …… 090/191
ブランカ …… 094/194
R.ミカ …… 098/196
コーディー …… 102/199
バルログ …… 106/202
神月かりん …… 110/204
豪鬼 …… 114/207
M.バイソン …… 120/209
ユーリ …… 124/211
ユーニ …… 128/213

隠しキャラクター使用法 …… 132

CPU戦攻略 …… 133

ZERO3アイランド#1 …… 134

かりんお嬢様もがんばる！完全版 …… 136
ZERO3原画牧場 〜ミカ編〜 …… 140
ZERO3 原画牧場 〜コーディー編〜 142

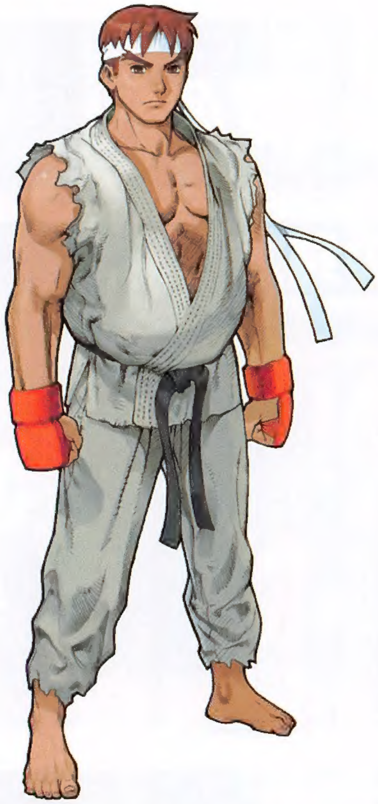
ZERO3アイランド#2 …… 216

STORY & ENDING

リュウ/ケン …… 218
ナッシュ/春麗 …… 219
アドン/ソドム …… 220
ガイ/バーディー …… 221
ローズ/ベガ …… 222
サガット/ダン …… 223
春日野さくら/ロレント …… 224
ダルシム/ザンギエフ …… 225
元/キャミィ …… 226
E.本田/ブランカ …… 227
R.ミカ/コーディー …… 228
バルログ/神月かりん …… 229
豪鬼/M.バイソン …… 230
ユーリ/ユーニ …… 231

KEN RYU BIRDIE







G A M E S Y S T E M







ADON SAGAT GEN

システム
システム基礎

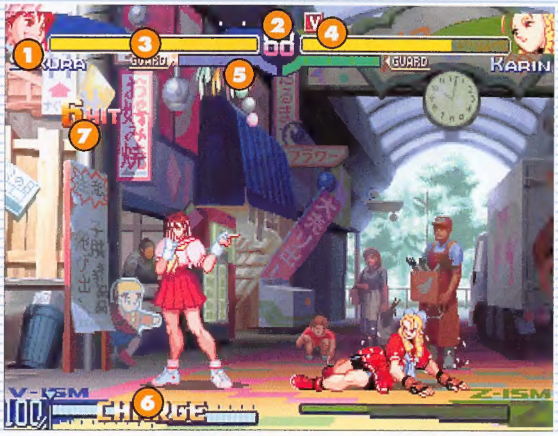
X-ISM X-ISM X-ISM X-ISM X-ISM X-ISM
Z-ISM Z-ISM Z-ISM
V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM

ここでは『ZERO3』の基本的なシステムと、隠しモードについて軽く解説する。もっと詳しい情報を知りたいときは、ポイントとなる項目にインデックスがついているので活用してほしい

監修：善之字元帥

画面の見方

新しいゲージに注目



① キャラクター表示
現在プレイヤーが使用しているキャラクターの顔のイラストと名前を表示。顔の横にある色はISMによって変わる

② タイマー表示
残り時間が表示されている。99から00までが1ラウンドとなり、時間内に勝負がつかない場合には体力の多いほうが勝ちとなる

③ 体力ゲージ
このゲージがなくなると負けになる。時間切れのときに、両者が同じ体力なら引き分けとなりどちらも勝利マークは得られない

④ 勝利マーク
相手の体力をすべて無くすか、時間切れのときに相手よりも体力が勝っていると得られる。通常は2本先取

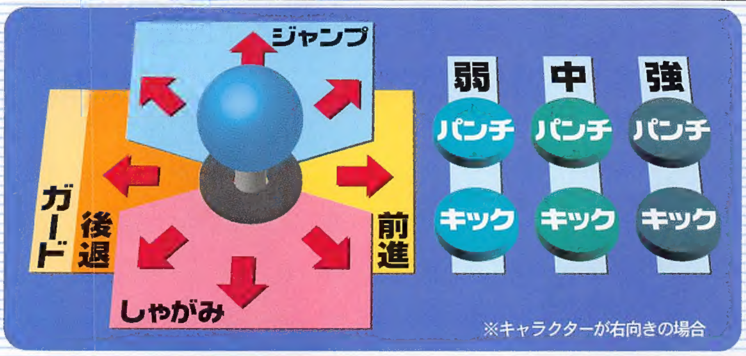
⑤ ガードパワーゲージ…P008
相手の攻撃をガードすると減っていく。このゲージがなくなると『ガードクラッシュ』となり無防備状態になってしまう。
また一度でも『ガードクラッシュ』してしまうと、ガードパワーゲージの上限が1ブロック減少する

⑥ ゲージ…P006
X-ISM・Z-ISM・V-ISMにそれぞれ3種類あり、スーパーコンボ・オリジナルコンボやゼロカウンターを使うことによって消費される。ゲージを増やすためには攻撃を出したり、ダメージを受ける必要がある

⑦ ヒット表示
ここには攻撃の攻撃のヒット数や「FIRST ATTACK」「COUNTER HIT」などのメッセージが表示される

基本操作

Simple is best



※キャラクターが右向きの場合

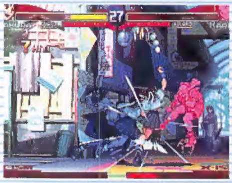
レバー操作

- ●前進…レバー➡
- ●しゃがみ…↙or⬇or↘
- ●後退・立ちガード…レバー⬅
- ●しゃがみガード…↙
- ●ジャンプ…レバー↖or⬆or↗
- ●空中ガード…空中で↖or⬅or↙

ボタン操作

- ●弱パンチ
- ●弱パンチ
- ●中パンチ
- ●中パンチ
- ●強パンチ
- ●強パンチ

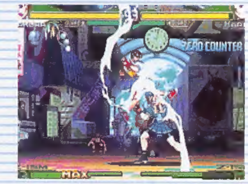
ダメージ軽減……P013



レバガチャ+ボタン連打

「ダメージ軽減」とは相手からダメージを受けたときに、レバーをガチャガチャと動かしたりボタンを連打することによりダメージを軽減することができる『ZERO3』からの新システムである。成功するとプレイヤーキャラがピンク色に光る。

ゼロカウンター……P013



レバー➡+同じ強さのⓅⓀ

Z-ISMとV-ISMでは相手の攻撃をガードした直後に間髪入れずに反撃をする「ゼロカウンター」がある。
「ゼロカウンター」を使うにはガードパワーゲージ1目盛り分とZ-ISMではゲージのレベル1個分、V-ISMではゲージ50%が必要となる。

投げ……P013

レバー➡or⬅+ⓅⓅorⓀⓀ

『ZERO3』での投げはレバー入力とパンチボタン（キャラクターによってはキックボタン）同時押しにコマンドが変更され、投げに失敗すると、スキのある失敗モーションが追加された。
空中投げも同様にコマンドの変更と失敗モーションの追加がされている。

受け身……P009

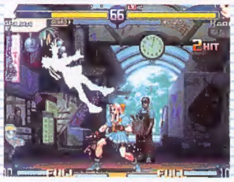
地上受け身



ダウン直前にⓀⓀ

ダウン直前か空中ガード後にコマンドを入力すると回転移動しながら起きあがることができる。レバーを前に入れ続けると長く転がることが可能。

空中受け身



ダメージを受けたあとⓅ+Ⓟ

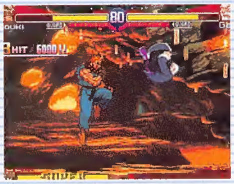
攻撃を受け吹っ飛ばされときに、すばやくコマンドを入力すると空中で体勢を立て直すことができる。受け身はレバーの方向で落下地点を調整できる。

ISM（イズム）セレクト

『ZERO3』のキモだ

X-ISM（イズム）


スーパーコンボは1つだが、威力はZ-ISMのLv.3に匹敵


空中ガードできないので空中受け身後は気をつけよう

特徴

- 「スーパーコンボ」が使用可能（ゲージ1本消費）
- 「スーパーコンボ」は1キャラ1つ
- 攻撃力が高い
- 相手との間合いにより通常技が変化する
- 空中ガードができない
- ゼロカウンターがない
- 地上受け身ができない

シンプルなシステムなのがX-ISM。他のISMと比べると、攻撃力が高く、ガードパワーゲージも長いのが特徴。ただし空中ガード・ゼロカウンター・地上受け身ができないので防御面での不安は残る。

「スーパーコンボ」を使うとゲージを一本使いきってしまうが、Z-ISMに比べるとゲージ増加量が1.5倍も多く、技の攻撃力もLv.3と同じくらいなっている。

Z-ISM（イズム）


スーパーコンボは1キャラにつき数種類持っている


いろいろなシステムを、まんべんなく使うことができる

特徴

- 複数の「スーパーコンボ」が使用可能
- 「スーパーコンボ」のLEVELを任意に決められる
- 空中ガードができる
- 受け身がとれる
- ゼロカウンターができる（ガードパワーゲージ1消費）
- ゲージ増加量が少ない
- 移動スピードが遅い

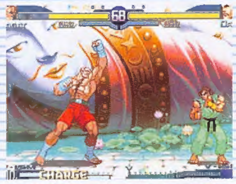
前作の『ZERO2』に最も近いスタンダードなZ-ISM。

オリジナルコンボ以外の各システムがすべて使えるのが最大の特徴。ZEROシリーズから始めた人には最も使いやすいISMかもしれない。

スーパーコンボは弱でLv.1、中でLv.2、強でLv.3と使いわけることができ、中にはゲージをまるまる一本使う、Lv.3でしか使用できないものもある。

V-ISM（イズム）


唯一オリジナルコンボを使うことのできるISM


遠い間合いでも近距離用の通常技を出すことも可能

特徴

- 「オリジナルコンボ」が使用可能（ゲージ50～100％必要）
- レバーを後ろに入れると近距離用の通常技が出る
- 移動スピードが速い
- 空中ガードができる
- 受け身がとれる
- ゼロカウンターができる（ガードパワーゲージ1消費）
- 攻撃力が低い

「オリジナルコンボ」を使うことができるのがこのV-ISM。

オリジナルコンボは、同じ強さのパンチボタンとキックボタンを同時押しすることによって発動。弱同時押しだと分身の間隔が狭く、強同時押しだと広くなる、中はその中間くらい。通常技が出せる状態ならいつでも出せるが、ガード硬直中や通常技にキャンセルをかけて出すといったことはできない。

隠しモード

これも主義なのか

『ZERO3』には3つの隠しモードがある。これらの出現条件としては基板稼働からクラシカルモードは1ヶ月、本気（マジ）モードは1.5ヶ月後にスタートボタンを押しっぱなしにしてプレイヤーセレクトに入ること。成功するとオープニングデモ後のタイトルバックが薄い黄色からクラシカルモードなら薄い緑色、本気（マジ）モードなら薄い青色に変化する。

基板設定画面での強制コマンド

ゲームセンターの店員さんに向けの情報だが、基板稼働から1.5ヶ月たっていなくても、TESTモードから強制的に使用することもできる。

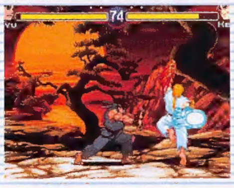
クラシカルモード

テストメニューに入り「カラーテスト」上で、
1P側弱Ⓚ、2P側強Ⓚ、1P側中Ⓟ、2P側中Ⓟ、1P側⬆を続けて入力。
成功すると「入力テスト」を抜けるさいに「TRADITIONAL FIGHT BEGINS」と表示されます。

本気（マジ）モード

テストメニューに入り「ゲームデータ」上で、
2P側➡、2P側⬇、1P側⬅、2P側強Ⓚ、1P側➡、1P側⬇、2P側弱Ⓟ、1P側⬆を続けて入力。
成功すると「入力テスト」抜けるさいに「ENJOY NEW FIGHTING STYLE」と表示されます。

クラシカルモード



強Ⓟ+強Ⓚを押しながらスタートボタンを押してプレイヤーセレクトに入る

ゼロカウンターや空中受け身、スーパーコンボやオリジナルコンボといった『ZERO3』のシステムがいっさい使えない、往年の『ストII』シリーズに近いプレイ感覚のクラシカルモード。攻撃力の高さからX-ISMに近い印象を受ける。

本気（マジ）モード



中Ⓟ+中Ⓚを押しながらスタートボタンを押してプレイヤーセレクトに入る

攻撃力が大幅に大きくなり、防御力が少なくなる。本気（マジ）モードの豪鬼で瞬獄殺を出すと文字どおり瞬殺するほどだ。しかし、自分は通常通り2本勝たなくてはならないが、相手に1本でも取られたら負けとなるなど、シビアな面も、もちろんあるぞ。

ほかにも、編集部調べで「弱Ⓟ+弱Ⓚを押しながらスタートボタン」でも通常とは違ったモードがあるが、極端にガードパワーゲージが少なく、通常技にキャンセルをかけることもできないようなので、あまりオススメはできない。

システム イズム ISMセレクト

X-ISM X-ISM X-ISM X-ISM X-ISM X-ISM
Z-ISM Z-ISM Z-ISM Z-ISM Z-ISM Z-ISM
V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM

他人と同じなんて嫌だ! そんなキミのわがままを解消してくれるのが、このISMセレクトシステムだ。何を基準に選ぶかは、このページをじっくり読んでから決めてほしい。

担当:ももやん

ISM(イズム)を理解する

己れの主義を貫き通せ

『ZERO3』のもっとも特徴的なシステムが、このISMセレクトであろう。キャラクター選択後、3種類のISMの中から1つを選び、自分のキャラに味付けをするシステムだ。

ISMにはそれぞれ特徴があり、性能が大幅に変化するキャラもいる。どのISMがどの程度違うかは、隣の表と次のページ、各キャラの攻略ページを参照してもらいたい。

どのISMを選ぶかは、自分の主義(イズム)で好き勝手に選択してもらって結構。流されず、我が道を進んでもらいたいものである。

ISMではないが、隠しモードについてもここで説明しておこう。隠しモードを選ぶには、さまざまな条件(基板設定画面での強制コマンド)が必要なのだが、それらについては基本操作ページ(P4~5)を参照してほしい。

隠しモードの中には、対戦バランスを大きく崩すものもある。例えそういう技を見つけても、決して対戦では使わないようにしよう。『ZERO3』を純粋に楽しむことはできないぞ(対CPU戦で個人的に楽しむなら問題なし)。

ISM(イズム)別性能表

	X-ISM	Z-ISM	V-ISM
空中ガード	なし	あり	あり
ゼロカウンター	なし	あり(1レベル消費)	あり(50%消費)
地上受け身	なし	あり	あり
ガードパワーゲージ	Zより多い	キャラにより異なる	キャラにより異なる
ゲージ増加量	Zの1.5倍	普通	Zの1.5倍
攻撃力	Zの1.2倍	普通	Zの0.8倍
移動スピード	普通	遅い	早い
必殺技ケズリ属性	ケズリやすい	普通	ケズリにくい
必殺技ケズられ属性	ケズられやすい	普通	ケズられにくい
通常技	間合いにより自動的に選択	間合いにより自動的に選択(一部のキャラ除く)	レバー後ろで近距離技が出る
ゲージの使いみち	スーパーコンボ(100%)	スーパーコンボ(1~3レベル) ゼロカウンター(1レベル)	オリジナルコンボ(50%~) ゼロカウンター(50%)

隠しモード

選ぶ権利、選ばない権利

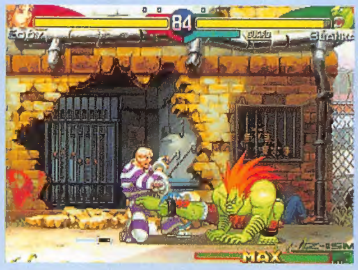
クラシカルモード

強Ⓟ+強Ⓚを押しながらスタート

- ●ガードパワーゲージ、スーパーコンボゲージがない
- ●ゼロカウンターがない
- ●空中ガードができない
- ●空中、地上受け身ができない
- ●空中コンボを受けない
- ●ISMセレクトできない

ガードパワーゲージ、空中受け身といった、『ZERO3』の新システムが一切取り除かれたモード。懐かしの『スーパーストII』に近い感じがする。

クラシカルモードは、X-ISMをベースにしているので空中ガードはできないが、空中コンボを受けることはない。またガードパワーゲージがないので、ガードクラッシュも当然起こらない。そのようなことを考えると、実は守りの固いモードなのかもしれない。



体力ゲージ以外、ほかのゲージがいっさい無いクラシカルモード

本気(マジ)モード

中Ⓟ+中Ⓚを押しながらスタート

- ●攻撃力が非常に高い
- ●防御力が非常に低い
- ●1ラウンド取られたら負け

攻撃力が異常なほど高くなり、防御力が半端なくさがる、超攻撃型モード。両方のキャラが本気モードの場合、数ヒットの連続技で即死もありうるぞ。1ラウンド取られたら即負けなので、気合いを入れていこう。

お互いが本気(マジ)モードの場合、たった数発で決着がついてしまうことがある。片方がノーマルでも数発で勝つか、負けるかなので、非常に大雑把な試合になってしまうだろう。



1ラウンド取られたら、その時点で負けとなってしまう

シンプル X-ISM（イズム）

攻撃力を重視するあなた

「お手軽」「簡単」「分かりやすい」といった単語がキーワードになってくる、X-ISM。近年の複雑化している格闘ゲームについていけない人や、格闘ゲーム初心者にオススメ。このISMは『ZERO3』のキモとなるシステムが一部使えなくなっているので、覚えることが少なくてすむからだ。

X-ISMの大きな特徴は、スーパーコンボゲージの使い道がスーパーコンボ以外に存在しないことだ。また、スーパーコンボを使うにしても、ゲージを100％までタメなければ発動することができないのぞ。その分、スーパーコンボの攻撃力はZ-ISMのレベル3に匹敵し、性能も見劣りすることはない。

ただしスーパーコンボは、各キャラにつき1種類しか設定されていない点に注意してほしい。キャラによってはスーパーコンボの性質が変化している場合もあるので、各キャラの技解説をしっかりと読もう。

ゲージはスーパーコンボで100％消費してしまうが、ゲージの増加量はZ-ISMの1.5倍となっているので、強力なスーパーコンボを何度も使うことも可能だぞ。早いうちに放出し、2発目を狙うのも戦法のひとつだ。

細かな点では「空中ガード」「ゼロカウンター」「地上受け身」といったシステムが存在しないことも挙げられる。また投げられ判定が、微妙に大きいのだ。防御的に不安が残るが、ガードパワーゲージは他のISMより多いので、絶対的不利ではないぞ。防御が弱い分、攻撃力は1.2倍と心強い。必殺技によるケズリ量も多く、攻撃重視であることは否めないだろう。

X-ISMの一部のキャラクターは、必殺技や通常技、基本的な性能が変化する場合もある。アドン、元、春麗などは闘いかたも変化するので、各キャラの攻略はしっかりと見てほしい。

X-ISMだけの連続技

X-ISMの一部のキャラに限り、特殊な操作方法で弱攻撃から強Ⓟを繋げることができるのだ。

やりかたは、連打できる弱通常技（主に立ち弱Ⓟ、しゃがみ弱Ⓚなど）がヒットしたら、連打のタイミングに合わして弱Ⓚ＋強Ⓟを同時押しするだけ。ようは『ストリートファイターII』のリュウやケンなどが使えた特殊なコンボが、『ZERO3』のキャラでもできるというもの。これで連続技が強化されること間違いなしだ。



連打できる弱通常技から…



弱Ⓚ＋強Ⓟを同時押しすることで、強Ⓟが連続になるぞ



チャンスがあれば、スーパーコンボは積極的に狙っていこう。ゲージはすぐに溜まるぞ



キャラによっては見た目、性能も大きく変化するぞ。キャラ別の攻略記事をよく読もう

スタンダード Z-ISM（イズム）

基本が重要

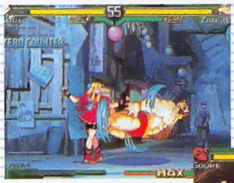
前作の『ZERO2』から遊んでいた人にはもっとも親しみやすく、もっともスタンダードなのがZ-ISMだ。オリジナルコンボ以外のすべてのシステムが使えるので、バランスが取れた基本的なISMと言えよう。

スーパーコンボは全キャラ2種類以上設定されており、それぞれのスーパーコンボに1～3のレベルが用意されている（例外的にゲージを使いきってしまう、レベル3のみもある）。レベルは任意に選べるので、使い所に合わせて消費量を調整することができるぞ。

ゼロカウンターではゲージが1レベル消費するので、MAXで3回続けて使うことも可能。防御面が優れているといえる。ただしゲージ増加量は一番遅いので、スーパーコンボの使い所が重要になってくるだろう。

攻めてよし、守ってよしのバランス型なのだが、攻撃力にやや不安が残る。スーパーコンボを使った爆発的な連続技が、3ラウンドで2回使えるかどうか、といったところ。

いかに素早くゲージをタメるか、Z-ISMはそこが重要なのかもしれない。



ゲージ1レベル分とガードパワーを消費するが、ゼロカウンターはやはり強力



状況によってゲージの使い分けができるのが、Z-ISMの特徴だ

バリエーション V-ISM（イズム）

始まったら止まらない

X-ISMが『スーパーストリートファイターIIX』、Z-ISMは『ZERO』シリーズをベースと考えた場合、まったく新しいのがこのV-ISMだ。

V-ISMの最大の特徴は、スーパーコンボが一切設定されていないことだ。ゲージの使い道はゼロカウンター（50％消費）と、前作からパワーアップした新生オリジナルコンボだけとなっている。

オリジナルコンボを発動すると残像がつくようになり、通常技や必殺技を次々と出すことができるようになる。残像の最後にも攻撃力があるので強力な連続技や、時間差の連係として使うことが可能だ。残像の間隔は、発動時のボタンの押しかたで変化がつけられるぞ。詳しい内容は「オリジナルコンボ」のページ（P11）を参照してほしい。

ほかの特徴としては、近距離通常技を距離に関係なく出せることだ。レバー後＋ボタンで、そのキャラの持つ近距離技が出るぞ。逆に近距離でも遠距離技しか出せないので、うまく使い分けよう。

とてもマニアックなISMだが、強力なオリジナルコンボが開発されてきたので、最近はメキメキと頭角を現わしてきた。差をつけるなら、V-ISMを迷わず選べ！



上下を同時に攻めることができる、オリジナルコンボ。時間いっぱい動き回れ！



近距離技を、どの距離でも出すことができる。重要なキャラもいるぞ

システム

ガードクラッシュ

X-ISM X-ISM X-ISM X-ISM X-ISM X-ISM
Z-ISM Z-ISM Z-ISM Z-ISM Z-ISM Z-ISM
V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM

このシステムは戦術に大きく関わってくる。攻撃するときも防御する時も常に念頭においてプレイしていこう。

担当：MVP

ガードパワーとは何か？

『ZERO3』ならではのシステムと言えば、このガードパワーであろう。これは体力ゲージの下にあるゲージで表示され、いわゆるガード耐久値のことである。相手の攻撃をガードしていると、このゲージのメーターが減っていき、0になるとガードを崩されてしまうのだ（ガードクラッシュ）。

一度ガードクラッシュしてしまうと、メーターは最大値まで回復するものの、ゲージのMAXは一定量減少してしまうのだ。つまりガードクラッシュを何回もされると、しまいには2回くらい技をガードしただけでガードクラッシュが発生してしまうようになってしまう。

しかし、ガードパワーはただ減っていくのではなく、ちゃんと回復するようになっている。実際にはガード終了時から、もしくはダメージを受けてから2秒ほどたつと回復がはじまり、徐々に単位時間あたりの回復量が減っていくようになっている。つまり、回復量は時間と反比例しているのだ。

ガードパワーゲージの量とガードクラッシュ時のゲージMAX減少量、ガードパワーの回復スピードはキャラごとに違うので下の表を見てほしい。

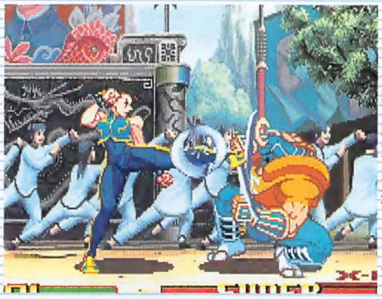


こうなったら絶望的。対空と割り込みをしっかりとして未然に防ごう

攻撃側と防御側の知識

攻撃側～ガード攻撃力について～

ガードパワーを減らしていくガード攻撃力は、技ごとに設定されているが、目安がちゃんとある。弱中強の順に当然ガード攻撃力は高くなり、それ以外の要素だと、必殺技、スーパーコンボ→ジャンプ攻撃→しゃがみ攻撃→立ち攻撃の順に高くなっているのを覚えておこう。つまり、地上技の連係が有効ということだ。ちなみに飛び道具は必殺技の2分の1しかないので注意したい。


通常技による押し、が非常に重要なこのゲーム。技の判定が重視されるぞ

防御側～ガード方向について～

防御側もただガードするだけではない。立ちガードとしゃがみガードでは明らかに立ちガードほうがガードパワーゲージを減らされにくいのだ。下段ではない攻撃をガードするときは、なるべく立ちガードにしていこう。

また空中ガードは最も減らされてしまうガードだということも知っておきたい。ピョンピョン跳ぶのも、少しは考えたほうがいい時もあるのだ。



同じ飛び道具でもなるべく空中ガードはやめて立ちガードにしていこう

攻撃側応用知識

攻撃側で知っておきたい知識は2つあり、連続ガードと最後の1発である。

連続ガードは特にスーパーコンボやオリジナルコンボでよく見られるが、9HITを越すとかなりガード攻撃力が落ちてしまう。覚えておこう。

最後の1発とはガードクラッシュを発生させた技のことで、この技のガード攻撃力が高ければ高いほど、ゲージMAX減少値とガードクラッシュ時の無防備時間を増大させることができるのだ。

防御側応用知識

防御側で知っておきたいのは2つあり、まずはタイミングガード。これは攻撃を受ける瞬間にレバーを入れることで成立し、基本的には連続ガード中にレバーをガチャガチャやって軽減するのがメインとなる。

もう1つは回復である。たとえガードクラッシュされてしまっても、あきらめずにレバガチャとボタン連打で回復すれば、すぐに立ち直ることができるぞ（ピヨリ回復と同様）。

キャラ別ガードパワーゲージ性能

ガードパワーゲージ最大減少基準

タイプ	イメージ	参考dot
1	減少小さい	4
2	減少やや小さい	8
3	ふつう	12
4	減少やや大きい	16
5	減少大きい	20

ガードパワーゲージ回復基準

タイプ	イメージ	
A	回復しやすい	強
B	ふつう	並
C	回復しにくい	弱

注：GPゲージ＝ガードパワーゲージ

キャラクター	GPゲージ基準値	最大値減少基準	回復基準
リュウ	68	2	C
ケン	68	2	C
豪鬼	68	2	C
ナッシュ	64	1	C
春麗	64	1	B
アドン	72	3	B
ソドム	72	3	B
ガイ	68	2	C
バーディー	80	5	A
ローズ	68	2	B
ベガ	72	3	C
サガット	68	2	C
ダン	68	2	C
さくら	76	4	B

キャラクター	GPゲージ基準値	最大値減少基準	回復基準
ロレント	68	2	B
ダルシム	68	2	C
ザンギエフ	80	5	A
元	72	3	B
バイソン	76	4	C
キャミィ	64	1	B
本田	72	3	C
ブランカ	68	2	C
ミカ	72	3	B
コーディー	72	3	C
バルログ	64	1	B
かりん	76	4	B
ユーリ	64	1	B
ユーニ	64	1	B

表について説明すると、まずガードパワー（GP）ゲージ基準値は、この基準値にX-ISMなら＋8、Z、V-ISMは－8の修正が入る、そのままそれがガードパワーゲージとなる。例外としてコーディーのV-ISMは－24される。

次に最大値減少基準。これはガードクラッシュされた時にどれくらいゲージがなくなるかの基準である。実際にはこの値に様々な要素が加わって算出されるので、あくまで目安である。この数値はガードクラッシュ時の無防備時間にも関係する。

最後に回復基準。これは、ガードパワーの回復スピードで、これもあくまで目安にしかすぎない。

これらの数値は知識として参考程度に知っておくといいだろう。

システム 追撃と空中受け身

X-ISM Z-ISM V-ISM

うまい追撃のしかたがあれば、うまい受け身の取りかたもある。大ダメージに直結するので、この攻防には慣れておく必要があるぞ。

担当：珈琲ふりーく

追撃

追撃を回避できるのは空中受け身だ

空中に浮いている相手に追撃できる点は『ZERO3』の大きな特徴である。追撃は空中受け身によってかわすことができる。追撃を入れられそうになったキャラがうまく受け身をとって相手にダメージを与えることも可能だ。当然、空中受け身は万能ではなく、読みや駆け引きの要素が入ってくる。

空中に浮く状況と受け身をとれるタイミング

相手を空中に浮かせるには3つの方法がある。

●地上通常技の強攻撃をカウンターヒットさせる
●空中の相手を落とす
●相手を浮かせる効果を持つ必殺技を当てる

これらが成功すれば相手は空中に浮き、追撃のチャンスとなる。

一方、空中に浮かされた側が空中受け身をとれるようになるのは、攻撃側が技の硬直から立ち直った瞬間からである。例えば立ち強Ⓟをカウンターで受けたとして受け身がとれるようになるのは、立ち強Ⓟのモーションが終わって攻撃側が動き出せるようになった瞬間からだ。空中に浮かされた側が地面に落下するまでに、立ち強Ⓟのモーションが終わらなかったときは空中受け身をとることはできない。立ち強Ⓟと相打ちした場合は、攻撃側が技を出している状況ではなくなるので、すぐに受け身をとれるようになる。

ただし、立ち強Ⓟが必殺技などでキャンセルされた場合は、その必殺技の硬直が終わるまで空中受け身をとることができない。オリジナルコンボだと、必殺技の硬直をキャンセルすることができるため、しっかりキャンセルをかけている限り、空中受け身をとることはできない。

例外としてはガイの武神獄鎖拳などの転がって吹っとぶ、やられグラフィック。武神獄鎖拳の吹っとびはそのままでもキャラが後ろに転がっていく。この吹っとび中は空中受け身をとることはできないが、地上受け身はとることができる。



強攻撃によるカウンター、対空、浮かせる効果がある必殺技で相手は浮く

追撃をかけるコツ

ここでいう追撃とは、空中に浮いている相手に追い打ちをかけることである。空中の相手に当てることができる技なら何でもかまわない。空中投げだってOKだ。

追撃に向いている技は地上通常技で対空に使えるものだ。これならば空中受け身をとった相手が空中ガードしながら落下してきても問題なくダメージを与えることができる。欲を言えば技の動作が小さく、キャンセルのかかる技がよい。相手がいつ受け身をとるかわからないので小回りの利く技のほうがよいのだ。適当な必殺技があればキャンセルで連続技にして大ダメージを狙える。

そのあとも相手が空中に浮いていれば、さらに追撃するチャンスが残ることになる。

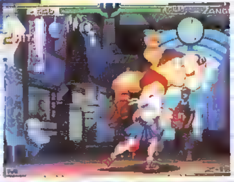
相手が受け身を素早くとって空中で技を出してくると、追撃しようとして出した技が潰されてしまう場合がある。この場合は対空系の必殺技やジャンプ攻撃などで追撃するとよい。これらの技は空中ガードされるおそれがあるが、相手が技を出してくる可能性が高いときは充分に有効な選択肢だ。

空中ガードできない必殺技や空中投げならば、空中ガードをおそれる必要はないが、間合いやタイミングがシビアになる傾向にある。

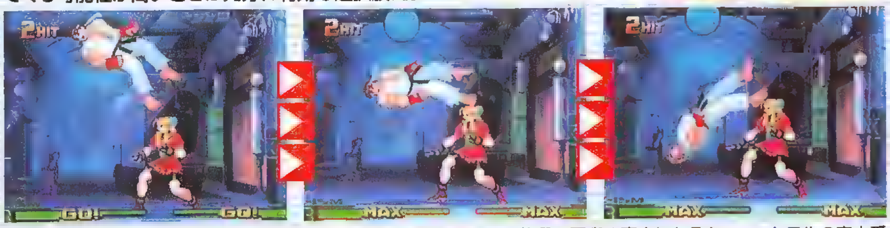
追撃のチャンスは相手が着地してしまうまで続く。ただし浮かされた側が画面端に接触した場合は、やられ判定が消えて無敵状態になる。そのまま放っておけばおとなしくダウンする。浮かされた側が空中受け身をとると、動き出せるようにはなるかわりにやられ判定も復活し、ここにさらに追撃すると、次は空中受け身もとれない無敵状態になる。



追撃は地上通常技でおこなうのが基本



キャンセルをかけられる通常技であれば連続技も狙える



攻撃側の技モーションが終わると空中受け身がとれるようになる。2枚目の写真の高度になるとニュートラルの空中受け身がとれなくなり、3枚目ではレバーを入れた空中受け身もとれなくなる

スーパーコンボによる追撃

スーパーコンボも追撃として使うことができる。空中の相手にしっかり当たってくれる技を持っているのであれば、狙っていく価値は高い。

スーパーコンボはおおむね打ち負けにくく、空中ガードされることもない。時間停止能力を持つスーパーコンボであれば空中受け身の無敵でもなかなか回避することができない。空中受け身には無敵時間があるが、その無敵時間を時間停止で止めておいた時間の分だけ相殺するからだ。

V-ISMのオリジナルコンボにも時間停止能力があるので似たようなことは可能だ。必殺技が空中ガードされるおそれはあるが、オリジナルコンボによってはガードされてもガードクラッシュや削り狙いに切りかえることができる。



時間停止をうまく使えば、



空中受け身で逃げられにくくなる

受け身

空中受け身と地上受け身の2つがある

空中受け身のとりかた

空中受け身はパンチボタンを2つ以上同時押しすればとることができる。

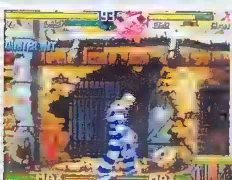
空中受け身は3種類有る。パンチボタンを同時押ししたときにレバーが前に入っていれば上方向に受け身をとり、ニュートラルに入っていれば真下、後ろに入っていれば後ろ方向に受け身をとる。

受け身をとったときの無敵時間は、受け身をとった方向によってわずかに異なる。前が10フレーム、ニュートラルは12フレーム、後ろは14フレーム、それぞれ無敵が存在する。

空中受け身はニュートラルでとるのが基本だ。空中にいる時間がもっとも短く、相手に対して反撃しやすい。ただしレバー後ろ受け身やレバー前受け身にくらべ、低い高度では受け身をとることができないという欠点を持つ。

回避最優先ならレバー後ろの受け身だ。無敵時間が長いうえに、相手から離れることができるというメリットがある。ただしこのレバー後ろ受け身は滞空時間が長いので、落下時を狙われやすい。よく使われるため相手が対応に慣れていることも欠点であろう。

レバー前受け身はその効率の悪さのため使用率が低い。しかしその使用率の低さゆえに、対応されにくいというメリットを持つ。プレイヤーの慣れの問題だが、様々な選択肢を持っておくことは、相手に的を絞らせないために必要なことである。たまにレバー前受け身をとってみると、いつもとは違った状況がうまれるかも知れない。



レバー後ろの受け身に相手がづかづか歩いてきていたら、読まれているのだ



いきなりレバー前受け身をとられると、追撃側は困るものだ

受け身をとったあと

ニュートラルの受け身をとって無敵時間中に着地できる場合は問題ないが、着地前に無敵時間が切れる場合はそのあとまで考えておく必要がある。

受け身をとったあとは斜め下方向に強力な、すなわち強い跳び込み技を出すのがセオリーだ。地上技で追い打ちされるケースが多いので、最初から空中ガード狙いでいくのは危険である。だめもとでも技を出しておけば、反撃できるかも知れないだろう。

相手が空中ガードできる必殺技を使ってくる場合は、おとなしく空中ガードするのが無難だ。もちろんX-ISMの場合は空中ガードすることはできないので違う選択肢を使わなくてはならない。

空中受け身をとることになれたら積極的に反撃することを考えていこう。相手の追撃をぎりぎりまで引きつけて受け身をとり、無敵時間で追撃をかわしてから反撃するのがもっとも効果的だ。



ニュートラル受け身ですぐに着地して

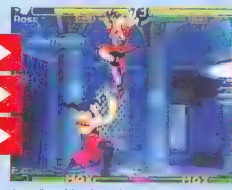


追撃技のスキに連続技を入れたいところ

空中受け身3種



追撃を引きつけて、タイミング良く空中受け身



レバー前受け身なら上方向にふわっと浮く



追撃技のスキにジャンプ攻撃を当てよう



ニュートラル受け身ならすぐに落下する



追撃技がモーションの大きな技であれば、スキを攻撃する



レバー後ろ受け身なら後ろ方向にふわっと浮く



回避能力は高いが、反撃に向いていないし、その後が危険

※空中受け身をとったあとのレバーによる空中制御は不可

地上受け身

ダウンすることを回避して前転起きあがりをすることができる「地上受け身」。こちらは攻撃がヒットした直後からボタンの入力を受けつけている。

転がり中は地面すれすれの位置にのみやられ判定があり、地面にぴったりくっついた技以外の攻撃はヒットしない。前転する距離は前転中にレバーを進行方向に入れておくことによってのばすことができる。

地上受け身は起き攻めが厳しいときや、相手が無警戒の時に使うと良い。

逆に、相手に地上受け身をとられてこまるときは、相手がダウンしきるのを確認してから、起きあがりを攻めればよいだろう。確認する時間はあるのであとは慣れの問題である。

相手が地上受け身をとってきた場合には、足払いなどで攻撃をかけるようにしよう。通常技にキャンセルをかけ大ダメージの連続技を入れることができれば言うことなしだ。



地上受け身はたまに使うと効果的。ばれていたり反応されたりすると危険だ

システム オリジナルコンボ

X-ISM X-ISM X-ISM X-ISM X-ISM X-ISM
Z-ISM Z-ISM Z-ISM Z-ISM Z-ISM Z-ISM
V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM

無敵時間・時間停止があり、コンボ補正も途中まではそれほどかからない。
中・下段でガードも崩せるし、ガードクラッシュだってたやすい。弱いわけない！

担当：P・鈴木

オリコン基礎

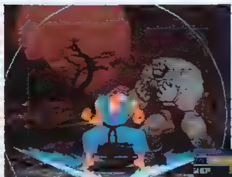
50%でも充分強い

発動時・発動後の注意点

オリジナルコンボ（以下オリコン）を発動すると、3体の分身がつき、その3体目が攻撃力を持っている。本体と分身の複合攻撃を狙うのがセオリーだ。

オリコンのコマンドを入力〜画面が暗転〜元に戻ってからしばらく、までが完全無敵。だが無敵が切れたあとはガードはできなくなる。空中でも発動できるし、無敵状態時にも攻撃は可能。

発動中に相手を倒すor攻撃されてしまうと、そのとき持っていたゲージ量からさらに50%がひかれた状態になってしまう。また、オリコン中の技のスピードが早くならないことにも注意が必要だ。



ガードしていない相手に対し停止時間中に小技を出すと確実にヒットさせることができる

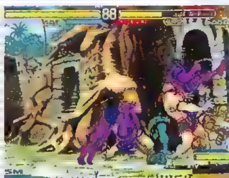


判定が出ている時間が短い技なら対空技もスカせる。無敵時間はゲージが長いほど多い

分身の特徴

発動したボタンによって分身の間隔が異なる。連続技の弱、連係の中、マニアの強といったところだ。分身の攻撃力は本体の約半分だが、中・下段の属性はそのまま。うまく操作すれば本体の下段と分身の中段を重ねてガード不能状態を作ることもできる（逆も可）。ただし分身が出す攻撃はヒット、ガード時の硬直が通常時より短く（ほぼ弱攻撃と同じ）、連続技は簡単には作れない。

オリコン中に限り、ガードによって奪えるガードパワーゲージが次第に低くなっていく。多段連係を作ることで、ガードを崩しやすくはできる。



相手に割りこまれないように連係を組み立てつつ、ガードをゆさぶれるキャラは強い



あえて相手にガードさせることで、一気にガードクラッシュを決め、そこから連続技へ

オリジナルコンボ連係の注意

オリコン中は、ほとんどの技の「出し終わったあとのスキ」をキャンセルして技を出すことができる。ただし、空中で複数回攻撃できないキャラも存在し、また通常技・特殊技を空振りしたときには必殺技でのみ空キャンセルすることができる。

必殺技にはキャンセルできないスキの時間が個別に設定されており、連続技には向かない技もある。また、前転など一部の特殊技にはオリコン中にのみ必殺技あつかいになるものがある。

通常技の（空）キャンセル必殺技は攻撃前・後に関わらず可能なことも覚えておきたい。

1段目から2段目にキャンセルをかけるときの制限

1段目 / 2段目の制限	通常技→	必殺技→	特殊技→
空振り時	必殺技のみ	すべての技	必殺技のみ
ヒット・ガード時	すべての技	すべての技	必殺技のみ

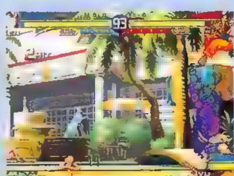
※必殺技には消せないスキが存在する
※複数回のレバー入力が必要な特殊技(↓↘→,↓↓等)のほとんどは、オリコン中に限り必殺技あつかいになる
※スライディング系はオリコン中に限り、特殊技扱いになる

連係から連続技へ

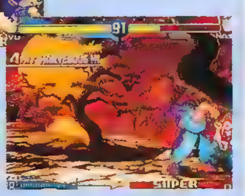
オリジナルコンボ、というくらいなので連続技にして大ダメージを奪いたいところ。いくつかの要点をおさえれば簡単に基本を身につけることができる。

飛び道具を持っているリュウ・ケン・サガット・春麗・ダルシム・豪鬼らは、画面端に相手を追いこみ飛び道具を連続で出すことで6割前後のダメージを与えられる。ほかの飛び道具を持つキャラは連射能力が低いのが欠点。

相手を空中に浮かせてから連続でお手玉することもできる。受け身の法則は攻撃側のスキが消えたときに可能、というものだったが、オリコン中はそのスキを技でキャンセルできる。つまり必殺技→通常技でスキを消し→空キャンセルで必殺技とすれば相手は受け身を取れないので事実上連続技が成立する。その他にもいろいろなバリエーションがあるがキャラクター別攻略を参照。最強IZMの日は近い。



攻撃中にジャンプできない連係を作ることで、相手は受け身が取れず連続技が確定する



15ヒットあたりからダメージが低くなるので、コンボを止めて連係を組み直すのもいい

オリコンの出しどころ&対処

使い方	コメント	有効度
反撃を誘って無敵で回避→攻撃	スキのある通常技や必殺技を出し、相手に手を出させるように仕向けて発動→反撃。画面端だと効果UP	80%
対空として	少しだけ早めに発動し、対空技スタートで連続技に発展させる。ほぼ完全対空になるのが強み。画面中央からでも連続技にできるキャラは効果バツグン	A
対空技回避として	攻撃判定が出ている時間が短い対空技に対し、無敵時間を合わせ、そのまま連続技へ。待ちキャラに対して効果アリ	[illegible]
強烈な2択攻撃として	飛び込みから投げorオリジナルコンボ発動の2択で精神的プレッシャーを高める。実はそこまで強烈でないのがミソ	[illegible]
端に相手を追いつめて	主にガードクラッシュ狙いのときに使う。前進することのプレッシャーに耐えかね相手が攻撃を出してきたときに発動できればかなり有効	[illegible]
回避→スーパーコンボで割り込む	一瞬の連係の切れ目を狙いカウンターを狙う。LEVEL2以上が良さげ。下段技に注意。昇龍系もOK	[illegible]
オリジナルコンボを発動する	無敵時間を使って相手の無敵時間を潰する。相手はガード不能なので立場が逆転。発動後は小技連打が簡単でよい	[illegible]
ゼロカウンター	使うなら早めにする。ガードクラッシュされそうになってから使うのは効率が悪い。決断力がある人向き	[illegible]
発動→投げ	無敵時間中に（空中）投げを決め、相手との位置を入れかえながら追撃する。画面端に追い込まれたとき以外でも強い	[illegible]

システム X-ISM Z-ISM V-ISM スーパーコンボ

その使用方法にキャラクターの個性が色濃く表れるスーパーコンボ。ある意味、オリコンよりも高度な概念が必要とされるぞ。

担当：はまー

無敵時間 高い迎撃性能を活かす

小出しはもったいないかも

スーパーコンボはゲージを消費するうえに複雑なコマンドを必要とするぶん、通常の必殺技よりも高い攻撃力に設定されている。しかし、単なる必殺技のアッパーバージョンではない一要素として、その発動時に発生する「完全無敵時間」の存在がある。

まず、スーパーコンボの入力が成立した直後は、一部の例外(ブランカのトロピカルハザードと、キャミィのキラービーアサルト)を除いて一定時間完全無敵状態となり、画面暗転の演出に入る。つまり入力さえ成功すれば、自分が動ける状態であるかぎり、かならず画面暗転までは保証されているということになる。暗転後に無敵がなく潰されやすいスーパーコンボ(Lv.1真空波動拳など)でも、とくに投げを回避するという点では文句なしの高性能さを発揮する。

なお、この画面暗転までの時間は、先の例外2つを除いてすべて一定となっている。投げ扱いのスーパーコンボに関しても同様なので、たとえばスクリューパイルドライバーであれば問題なく掴める状況でも、ファイナルアトミックバスターにすると投げ判定の発生が遅くなり、ジャンプで逃げられてしまう可能性がある(もっとも、入力直後に相手を掴めるスクリューパイルドライバーの性能のほうが特殊なのだが)。

画面暗転中は、グラフィック的には光の収束などの演出が進んでいるが、内部的には時間は完全に止まっているものと考えていい。

画面暗転が解けたあとは、後述する時間停止の要素もあるが、基本的にはその技固有の性能に基づいた無敵時間が設定されている。大抵のスーパーコンボは、レベル1では良くて相打ち、飛び道具系などは弾が出る前に潰されてしまうので、使うなら信頼度の高いレベル2か3、というのが相場であろう。



入力直後は、暗転しないが完全無敵



このあとヒットするかどうかは、相手の状況次第

時間停止 完全なる世界!?

奇襲にはレベル3!

スーパーコンボには無敵時間のほかに、「時間停止」という概念が存在する。これは、暗転が解けた(画面が明るくなった)あとでも、相手が動けないうちに自分だけ技のモーションが進むという現象のことである。これはオリコン発動時にも存在するが、スーパーコンボは各技の各レベルごとに、その長さが細かく設定されている。

たとえば、ケンの昇龍裂破はレベル2でもレベル3でも長い無敵時間を誇る(攻撃判定発生まで無敵が持続する)が、これを対空に使ったばあい、時間停止の短いレベル2だと攻撃発生前に相手が着地してしまい、ガードされる可能性がある。しかしレベル3であれば攻撃発生まで時間停止が持続するので、画面暗転時に相手が空中にいれば必ず迎撃することができる。また、攻撃発生まで時間停止が持続するということは、画面暗転時に相手がノーガードだったばあい、暗転後にガード操作をしても間に合わないということでもある。とくに突進系のスーパーコンボのほとんどが、出されたこと(暗転)を確認してからではガードできないので注意が必要だ。

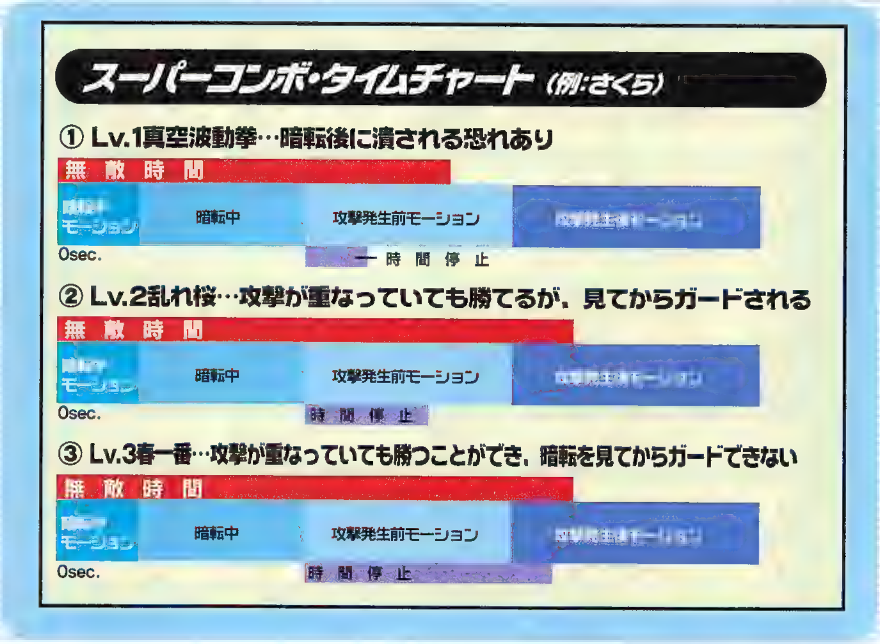
なお、時間停止中はあらゆる攻撃に対して完全に無敵。感覚的には、暗転が持続しているものと思っていい。ただし例外として、飛び道具だけは時間停止中も進んでいくので(暗転中は進まない)、時間停止が長ければ長いほど飛び道具を抜けて反撃しやすい、ということになる。



レベル2ではガードされてしまう状況でも、



レベル3の時間停止中に前進するので届く



システム

X-ISM Z-ISM V-ISM

そのほかのシステム

ここでは、ゼロカウンターや投げ、カウンターといった、ふだんの立ち回りで多用するシステムについて説明しておこう。

担当：善之字元帥

ゼロカウンター

絶体絶命、そんなときの緊急回避

ゼロカウンターの性質

ゼロカウンターとは、各キャラのZ＆V-ISMで使える緊急回避技のこと。相手の攻撃をガードしたあと、ガード硬直中にレバー前＋同じ強さのⓅ・Ⓚの同時押しをすることによって、ガード硬直をキャンセルして相手に反撃する。

ゼロカウンターを使うには、Z-ISMでゲージの1レベル分、V-ISMでは50%分のゲージが必要。さらに、使用するとガードパワーゲージの上限が1目盛り減少するので、使いどころを間違えると逆に大ピンチとなる。

コマンド入力に成功すると、画面が一瞬停止し、各キャラ固有のゼロカウンター技が発動する。このとき、画面が停止している間に相手が入力した（必殺技）コマンドは無視されているので、相手のキャンセル必殺技を無効化できる。

タイプ別ゼロカウンター

ゼロカウンターの性質は各キャラとISMによって異なっているが、おおむね以下のようなタイプに分類されている。

①地上打撃タイプ

最も多いタイプで、相手に地上で固められたとき使っていくことになる。このタイプのほとんどは、ある程度の無敵時間があり、攻撃判定が発生すると同時に無敵が切れるようになっているため、よほど無敵時間の長いスーパーコンボに対して使わないかぎりは、最低相打ちが狙える。ただし、ジャンプ攻撃に対しては弱いものが多い。

②対空タイプ

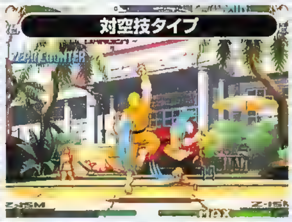
ケンのZ-ISMなどがこれにあたる。このタイプは相手のジャンプ攻撃には非常に強いが、横方向にリーチがなく、よほど密着していないと地上技に当てることはできない。外したときのスキも非常に大きいので、間合いには気を配ること。

③移動タイプ

ベガのZ-ISMなどがこれにあたる。このタイプは攻撃判定を持たないが、相手の背後まで瞬間移動するので、移動したあとまだ硬直している相手に反撃するのが目的だ。メリットとしては、必ず陣地の入れ替えができることと、スキの大きな技に対しては大技で反撃できること。ただし、必ずしも移動中は無敵ではないので、多段ヒット系の必殺技に対して使うときには注意が必要だ。

ここに挙げた以外にも、多少変則的なゼロカウンター（ローズのV-ISMなど）もあるが、各タイプの性質を覚えて、対戦に役立てよう。







ゼロカウンターは、おおまかに分けて3種類のタイプに分類される。各タイプはどれも一長一短で、万能なゼロカウンターなどは存在しない。それぞれの特徴を覚えた上で対戦に挑もう

投げ

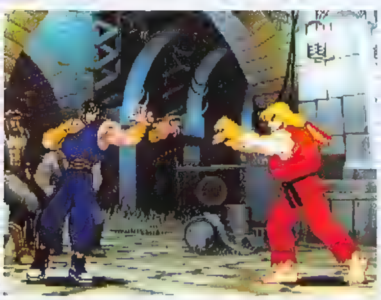
意外に時間がかかるという事実

地上投げと空中投げ

地上投げ、いわゆる通常投げは、自分と相手が地上かつ近距離にいる状態で、レバー前or後ろ＋Ⓟ同時押し（キャラによってはⓀ同時押し）を入力することによって成立する。投げの有効間合いはキャラによって違うが、コマンドが入力されてから実際につかみ判定が発生するまでの時間は、全キャラ共通で4/60秒。この時間はほんの一瞬だが、打撃技に負けることもあるので注意。

これに対して空中投げは、自分と相手が空中かつ近距離にいる状態で、レバーを⬇か⬆以外の方向に入れながらⓅ同時押し（キャラによってはⓀ同時押し）を入力することによって成立する。こちらは地上投げとは違い、1/60秒でつかみ判定が発生するので、打撃に負けることはない。

どちらの投げにも共通しているのは、投げに失敗すると失敗ポーズが発生すること。失敗ポーズが発生すると16/60秒（例外あり）間のスキができるので、投げる際は慎重にいくこと。

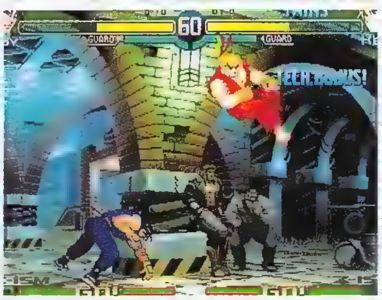


投げを外すと失敗ポーズになる。意外とスキは大きいので気をつけよう

投げ受け身について

どちらかの投げが成立したあと、投げられた側が5/60秒以内に通常投げコマンドを入力すると、投げ受け身が発生する。投げ受け身に成功すると、投げられた側は空中で体勢を立て直し、投げのダメージを本来の半分に軽減できる。

とはいうものの、『ZERO3』の通常投げは発生が遅いので、投げを止めたいのなら打撃を出せばじゅうぶん。実際には、投げ受け身はあまり使わないシステムといえるだろう。



投げに対しては、投げ受け身を使用するより打撃で止めたほうが効率がいい

その他・投げに関する知識

①ガード硬直後の投げ不能時間

相手のガード硬直がとけたあと、地上ガードで5/60秒、空中ガードで10/60秒間、それぞれ相手を投げることができない時間がある。ちなみに、ヒット時にも5/60秒間の投げ不能時間がある。

②通常投げよりも速い投げ

コマンド投げの中には、ザンギエフのスクリューパイルドライバー（1/60秒で発生）のように、通常投げより発生が速いものもある。

③X-ISMは投げられやすい

各キャラのX-ISMは、そのキャラの他のISMよりも「つかまれ判定」が広くなっているため、相手に投げられやすい性質がある。

カウンターヒット

どうして発生するのか？その効果は？

カウンターヒットの成立条件

通常のカウンターヒットは、相手の技の出かかりおよび攻撃判定の持続中に、こちらの攻撃をヒットさせることによって発生する。相打ちのケースも発生するが、この場合は双方がカウンターヒットの扱いとなる。

また、通常カウンターヒットのほかに、特定の技に対して攻撃をヒットさせたときのみに発生するカウンターヒットもあるが、こちらについては別図にまとめてあるので、そちらを参照のこと。

カウンターヒットの効果

通常カウンターヒットが発生した場合、通常ヒット時とは違ったいくつかの効果が発生する（これらは、特定技に対するカウンターヒットには基本的に適応されない）。効果は以下の通り。

①ダメージ値・気絶値の増加

通常ヒット時に比べて、技の攻撃力が1.125倍、気絶値（後述）が1.25倍に増加する。ちなみに、多段ヒット技の場合は、最初の1ヒットめにのみ倍率がかかるようになっている。

②のけぞり効果の変化

これは、カウンターヒットさせた技によって効果が違う。弱もしくは中攻撃の場合は、相手のやられポーズが表示されている時間が長くなり、強攻撃の場合は、ふだんはダウンしない技でも相手がダウンするようになる。これらによって、ふだんはつながらない連続技をつなげていくことが一応は可能だ。ちなみに、カウンターヒットした場合には、ふだんよりも相手が高く浮くので、追撃しやすくなっている。

特定カウンターヒット修正

非攻撃側	状態	修正
リュウ	波動の構え	×1.25
ケン	前方転身	×1.25
	前倒	×1.25
ソドム	シラハキャッチ	×1.50
ベガ	サイコクラッシャー	×1.25
豪鬼	斬空波動拳	×1.25
	阿修羅閃空	×1.25
	前方転身	×1.25
ダン	挑発伝説の余裕ッス（着地後）	×1.25
元	蛇穿（前転中のみ）	×1.25
	忌流のしゃがみ強Ⓟ	×2.00

ピヨリ

しくみを理解すればピヨらせやすくなる

ピヨリはどうして発生するのか？

『ZERO3』におけるピヨリは、技ごとに設定されたピヨリ値という値と密接に関係している。このピヨリ値は、攻撃がヒットするたびに累積していき、最終的に一定値以上のピヨリ値が累積すると、ピヨリが発生する。ピヨるまでの限界値はキャラごとに設定されているため（別図参照）、ピヨリやすさには個体差があるようになっている。

ピヨリ値の累計は、最後に攻撃を受けた瞬間から一定時間（約3秒）でリセットされるようになっているが、その間に攻撃を受けると、再びはじめから数え直しとなる。つまり、攻撃時にはなるべく間をおかずに攻撃を当て続けるように、防御時にはなるべく連続で攻撃をくらわないようにしたほうが効率的というわけだ。

ピヨリに関するその他の知識

ピヨリの基本的なしくみはこんなところだが、この他にもいくつか覚えておきたい知識はある。実戦で役立つかどうかは君次第だ。

①オリジナルコンボではピヨリは発生しない

V-ISMのみ使用可能なオリジナルコンボ中の攻撃は、（本人・分身）とも、すべてのピヨリ値が0になっているので、決してピヨることはない。

②ダウンすると時間が稼げる

相手の攻撃を受けてダウンすると、ピヨリ値継続タイマーから50/60秒が減算される上に、起きあがるまでの時間中もタイマーは減っていくので、ピヨリ値がリセットされやすくなる。しかし、このとき地上受け身をとってしまうとダウン扱いにならず、この恩恵は受けられない。

③ピヨるまでの限界値の上昇

一度ピヨると、限界値が「5」上昇するため、ピヨリにくくなる。ただし、これによって上昇した数値は、ラウンド開始時にリセットされる。

ピヨリ耐久値

キャラクター	ピヨリ値
豪鬼	34
ブランカ	43
本田	44
ソドム	46
バーディー	48
ザンギエフ	50
その他のキャラ	40

各種軽減動作

やらなければ損をする

『ZERO3』には、防御側の操作によって軽減することが可能な要素がいくつかある。これらの軽減操作は、おこなわなければ不利になるものばかりなので、確実に覚えておこう。

ダメージの軽減

相手から攻撃を受けたまさにその瞬間に、レバーをどこかの方向に入力したり、ボタンが押されると、本来受けるはずのダメージを一定の割合で軽減できる（ただし、カウンターヒット時には軽減できない）。タイミングがシビアなので、単発技をくらったときにダメージを軽減するのはほぼ不可能だが、多段ヒット系の必殺技や連続技に対してはレバー振り＆ボタン連打で簡単に軽減できるので、やっておいて損はない。

ガードクラッシュ値の軽減

通常、相手の攻撃をガードするとガードパワーゲージが削られるが、この削り量もレバー入力によっては軽減することができる。

第一の軽減方法は、立ちガードで防御できる攻撃はなるべく立ちガードすること。これは、同じ攻撃をガードしたとき、空中→しゃがみ→立ちの順にガードパワーゲージの削り量が少なくなっていることによるもので、可能なかぎり削られる量の少ないガード方法で防御するようにしたい。

第2の軽減方法は、なるべく相手の攻撃が自分に接触する直前（2/60秒前〜完全同時）にガードを入力すること。タイミングはシビアだが、この方法によるガードが成功すると、キャラが青く光ってガードパワーゲージの削り量を大幅に軽減できるので、可能な範囲で狙っていきたい。

ピヨリ時間＆つかみ技ダメージの軽減

ピヨったり、つかまれたりしたときは、レバーをガチャガチャしながらボタンを連打する（いわゆるレバガチャ）ことで、ピヨリ時間を短縮したり、つかみから早く脱出することができる。

このとき、内部的には1/60秒ごとにレバーとボタンが入力されているかチェックしており、これらが入力されているぶんだけ、早く回復できるようになっている。細かい理屈については割愛させていただくが、レバーを素早く左右に往復させ、ボタンは2〜3個をずらしながら押していくのが現実的に最も早い回復である。

CHARACTER INTRODUCTION



E.HONDA
ZANGIEF
DHALSIM
CHUN-LI
BLANKA

COLOR VARIATION



リュウ

Morikawa





height175 weight68 3size B110 W81 H85 blood type O

RYU

PROFILE

シリーズの主人公。「真の格闘家」を目指し、修行の旅を続けている。若さに似合わぬ求道者ぶりはやや常識人ばなれした印象を抱かせる。今回も旅の目的は変わらず、自分より強い奴を探している。

通常技



弱攻撃でおもに使われる技は、しゃがみ弱Ⓚだ。なにより、気絶値の高い強竜巻旋風脚（↓↙←＋強Ⓚ）につなげられるのは大きい。立ち弱Ⓚはキャンセルをかけて必殺技を出すことはできないものの、弱攻撃にしてはガードパワーゲージをかなり減らすことができる。中攻撃では、しゃがみ状態で出すⓅとⓀをメインに使用していく。しゃがみ中Ⓟは相手キャラの出す通常技を潰すために牽制として出しておき、しゃがみ中Ⓚはキャンセルをかけて必殺技へつないでいくために使用するのだ。ただし、しゃがみ中Ⓟは下方向に判定が強いわけではないので、足払いタイプの技を潰すことはさすがにできない。基本的に立ち技は中Ⓚが対空技として少し使える程度で、攻撃判定の強いジャンプ攻撃を出されると潰される危険性が高い。それに比べて立ち状態としゃがみ状態、両方よく使われるのが強攻撃である。特に、V-ISMがこれに当てはまるだろう。しゃがみ強Ⓟまたは←＋強Ⓟは対空技として使用でき、しゃがみ強Ⓚはリーチこそ短いものの、転ばせて起き上がりを攻めにいくことができる。それに、←＋強Ⓚで出せる踵落としはスピードがとても速く、見た目より横に攻撃判定が出ているので、連係に組み込む技としては最適だろう。さらに、弱中強とふんだんに使い分けるのがジャンプ攻撃である。弱Ⓟと弱Ⓚはガードされても間合いが開かないので、着地後に投げ・鎖骨割り（→＋中Ⓟ）・しゃがみ中Ⓚで3択攻撃をかけにいくことができる。中Ⓚはめくり技専用で使える。起き上がりを攻めにいくときに使うといいだろう。強Ⓟと強Ⓚは、始めから連続技を狙いにいくときに使っていく。

通常投げは背負い投げ（Ⓟボタン）と巴投げ（Ⓚボタン）の2種類で、威力の違いはないが、背負い投げの場合はレバーを入れることによって受け身をとることができ、巴投げの場合は不可能だ。空中投げは必ず逆側に投げてしまうので、画面端に追い詰めているときは使わないようにしよう。ゼロカウンターはZ-ISMとV-ISMで出る技が違い、Z-ISMなら強昇龍拳、V-ISMならしゃがみ強Ⓚになる。挑発はグローブやハチマキを締めなおすのだが、挑発というよりはやる気満々といった感じだ。

※写真中の■は必殺技キャンセル可能を表す（■…X-ISM、■…Z-ISM、■…V-ISM）

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

特殊技 X-ISM Z-ISM V-ISM

鎖骨割り（さこつわり）

→+中Ⓟ



特殊技 Z-ISM V-ISM

旋風脚（せんぷうきゃく）

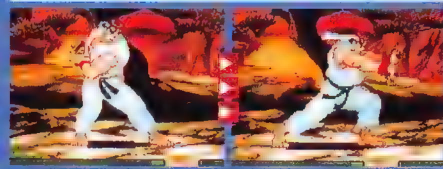
→+中Ⓚ



特殊技 Z-ISM V-ISM

波動の構え（はどうのかまえ）

↓↘→+スタート



特殊技 X-ISM V-ISM

正中二段突き（せいちゅうにだんづき）

→+強Ⓟ



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

波動拳（はどうけん）

↓↘→+Ⓟ



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

昇龍拳（しょうりゅうけん）

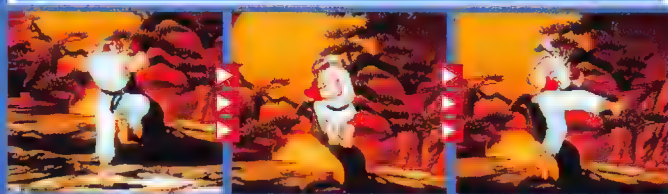
→↓↘+Ⓟ



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

竜巻旋風脚（たつまきせんぷうきゃく）

↓↙←+Ⓚ



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

空中竜巻旋風脚（くうちゅうたつまきせんぷうきゃく）

空中で↓↙←+Ⓚ



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

灼熱波動拳（しゃくねつはどうけん）

←↙↓↘→+Ⓟ



鎖骨割り／上方から拳をねじ込むように下へ振り下ろす、しゃがみガード不能の2段技。ガードされてもスキはないが、ヒットさせると相手キャラのほうが先に動ける。
旋風脚／低くジャンプしつつ脚を前方に振り下ろす。かなり前に進むので、しゃがみⓀをかわしつつ接近することが可能だ。ガードされてもスキがない。
波動の構え／波動拳を撃つ構えを見せるだけの技。硬直は短めで、通常技をキャンセルして出すことが可能。
正中二段突き／肘を前に突き出しつつ前進する技。近距離で当てると2段技になり、ガードさせるとガードパワーゲージをかなり減らすことができる。
波動拳／練った気を前方に発射する。弱→中→強といくにつれて弾速が速くなり、威力も高くなっていく。ただし、そのぶん硬直時間が長くなる。間合いが離れているキャラに当てても威力は低く、近距離で当てればどのボタンで出しても威力は高くなる。
昇龍拳／膝を前に出しつつ、拳を下から上方へ突き上げながら空中へ上昇する技。おもにジャンプ攻撃に対する対空技として使用する。引きつけて地上で当てたほうが威力は高く、弱から強ボタンに変えるにつれて上昇力と威力が増す。弱は地上にいる間は上半身に無敵時間があるが、横方向には弱く相手のしゃがみⓀなどに潰される。中・強は足下まで攻撃判定があるので、しゃがみⓀに当てることができる。当たればダウンさせることが可能だ。
竜巻旋風脚／低空で脚を横に回転させつつ前進する技で、弱→中→強にいくにつれて移動距離とヒット数、そして威力が増す。ヒット数は弱中強の順で1、2、3と増え、特に強竜巻旋風脚をヒットさせたときの気絶値は非常に高い。ただし、しゃがんでいるキャラには当てることはできず、着地する瞬間を攻撃されてしまう。
空中竜巻旋風脚／竜巻旋風脚を空中で出す。上昇中にも下降中でも出すことができる。上昇中に出すと弱は低く、強は高く舞い上がる。下降中ならはジャンプ軌道を変えることができ、弱は移動距離が短く強は長い。
灼熱波動拳／炎の属性を持った波動拳を出す。弱で出した場合の弾速は波動拳と変わらないが、中・強で出した場合は、波動拳に比べ気弾を発射するまでの時間がほんの少しだけ長い。弱中強ともに近距離間合いで当てるとダウンを奪うことができる。

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

スーパーコンボ　X-ISM　Z-ISM LV1　Z-ISM LV2　Z-ISM LV3

真空波動拳（しんくうはどうけん）

↓↘→↓↘→＋Ⓟ



スーパーコンボ　Z-ISM LV1　Z-ISM LV2　Z-ISM LV3

真空竜巻旋風脚（しんくうたつまきせんぷうきゃく）

↓↙←↓↙←＋Ⓚ



スーパーコンボ　Z-ISM LV3

滅昇龍拳（めつしょうりゅうけん）

↓↘→↓↘→＋Ⓚ





真空波動拳／波動拳の強力バージョン。波動拳がいくつも重なっており、見ためも少し大きめだ。これがX-ISMだと、横に長くなっている。レベル1は3発、レベル2だと4発、レベル3なら5発まで重なっている。当然3発よりも5発のほうが威力は高く、飛んでいくスピードも波動拳と同じように、レベルの順に速くなっていく。もうひとつの特徴は、相手側の出した飛び道具に対して真空波動拳を出すと、一つだけ相殺されて弾の数が減ってしまうということだ。なお、相殺されることを覚悟で、相手キャラの出す飛び道具を先読みしてカウンターを狙う戦法もある。もちろん、飛び道具に限らず相手キャラの出す技を先読みして出す場合だってある。

真空竜巻旋風脚／竜巻旋風脚のように前進することはなく、その場で高速回転して相手キャラを巻き込む技。レベルを上げていくごとにヒット数が5→9→13と増し、巻き込む距離も大幅に変わってくる。レベル1の攻撃判定は丁度足の先あたりになり、レベル2ならばもう足先1つ分広くなり、レベル3では1キャラ分あいている距離でも吸い込んでしまうぐらい間合いが広い。さらに画面端に追い込んだときに密着状態でレベル3を当てると、相手キャラを着地させる前に近距離立ち強Ⓟで攻撃することが可能である。これがレベル2だと相手キャラの浮く高さが低いので、しゃがみ弱Ⓟぐらいしか間に合わない。竜巻旋風脚とは違ってしゃがんでいる相手に当てられるのは大きいし、連続技としても非常に役立つ。レベル3を決めると相手キャラの体力を2分の1近く奪うことができる。

滅昇龍拳／正中二段突きの構えをとりつつ前進し、肘が相手にヒットしたら昇龍拳を打ち込む技。近距離で当てると4ヒットするが、レベル3専用のスーパーコンボにしては威力が非常に小さい。

だが、正中二段突きの移動し終わる間際の、肘の先をギリギリでヒットさせることによって、アッパーで一度突き上げてから昇龍拳へと持っていく、「**真昇龍拳**」へと変化するのだ。ダメージは3分の1より大きいくらいで、それでもレベル3真空竜巻旋風脚よりも低い。肘の先を当てる間合いは、しゃがみ中Ⓚを2回連続でガードさせたくらいが丁度いい。基本的に狙って真昇龍拳にするのは難しいので、対戦では滅多に使われることはないだろう。それだけに、男のロマンに走りたい人だけにオススメだ。

COLOR VARIATION

X-ISMⓀカラー -勝利-



ケン

CV:Tetsuya Iwanaga





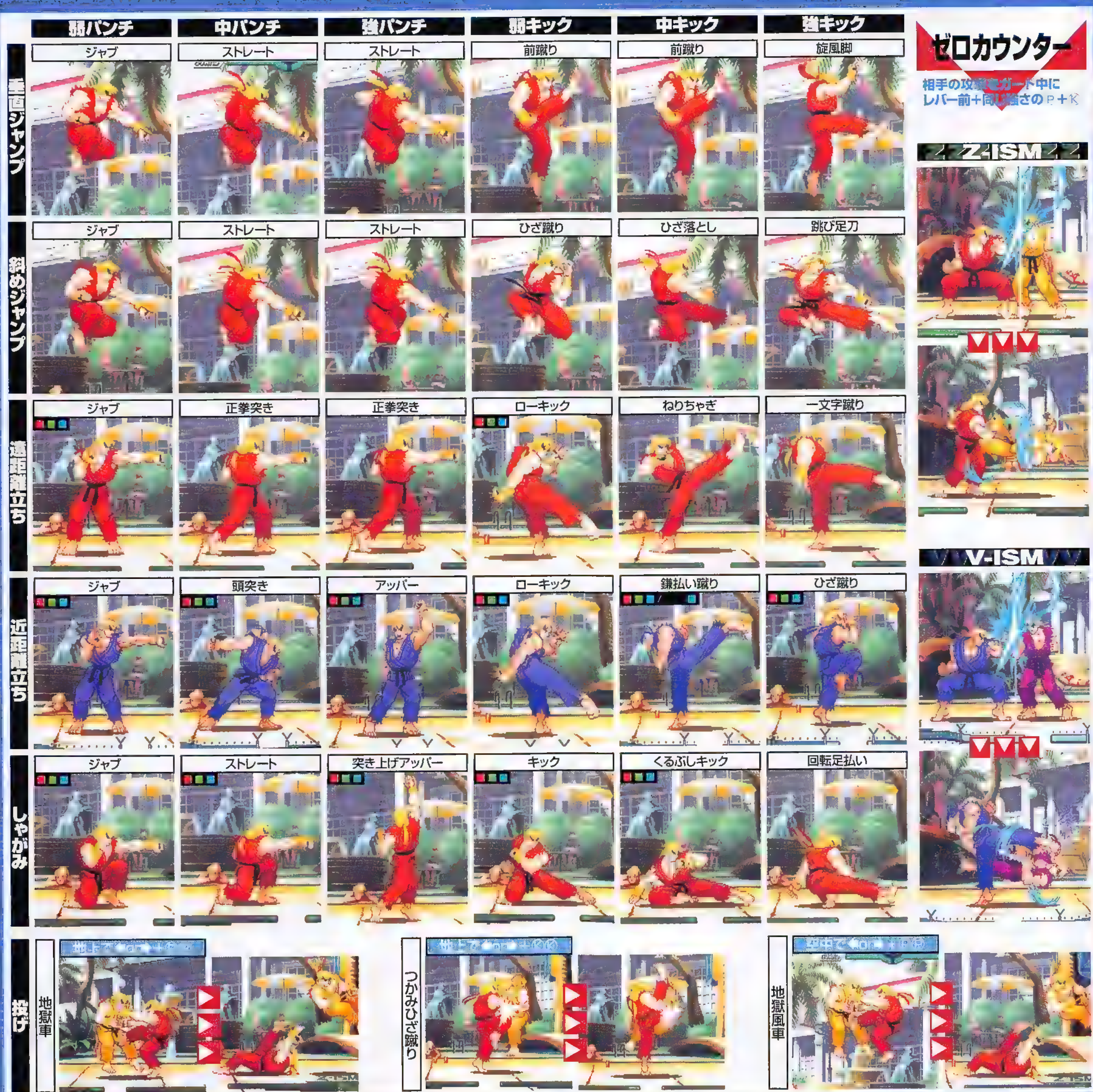
height:175 weight:72 3size:B110 W82 H86 blood type:B

KEN

PROFILE

リュウの親友であり、最大のライバル。リュウと同じ師匠のもとで拳を学んでいた。根無し草のリュウとは育った環境や性格も大きく異なり、イライザという美しい恋人もいる。しかし拳にかける思いはリュウに勝るとも劣らず、努力家の面を持つ。

通常技



全体的なところから見ると平均リーチは短めのケンだが、必殺技との連係を計ることによってそれを感じさせないところもある。一部の技のリーチも長く扱いやすい。立ち弱Ⓚを除くすべての弱攻撃は連打が可能で、キャンセル必殺技につなげることも可能。ヒット確認がしやすいので、ジャンプ攻撃からの派生に向いている。

立ち弱Ⓚはリーチが長く、小技連打からの連係の締めとして使ったり、連続技に移行するときに使う。

しゃがみ中Ⓟ・中Ⓚは出の早さが一緒。リーチは中Ⓚのほうが長く、判定は中Ⓟのほうが大きい。キャンセル可能なので、連続技にも組み込みやすい。

近距離立ち中ⓀはV-ISMのみ1・2段目ともにキャンセルが可能（X/Z-ISMの場合、2段目はスーパーコンボでのみ可能）。ジャンプさせないための技として役に立つ。

遠距離立ち中Ⓚは出の遅さが気になるが、ガードさせたあとかなり有利。ガードクラッシュ狙いなら使えそう。

近距離立ち強Ⓟは、なんと中攻撃よりも出が早い（しゃがみ弱Ⓚと同じ早さ）。対空技として機能することもあり、使用価値は非常に高い。連続技にも使える。

近距離立ち強ⓀはV-ISM以外では滅多に見られない技だが、ガードさせたあとが有利で、ガードクラッシュ値も大きく、連係・連続技にも使いやすい。試してみよう。

遠距離立ち強Ⓚは出の早さが波動拳（↓↘→＋Ⓟ）と一緒で、ダメージ値は大きいがスキも大きい。ガードクラッシュに一役買いそうな技。

ジャンプ攻撃も使い分けが大切。下方向に強いのは中Ⓟ・強Ⓟ。横方向に強いのは強Ⓚ。めくり技として使うのは、弱Ⓚ・中Ⓚ。跳び込み→投げ狙いなら弱Ⓟ・弱Ⓚだ。

通常Ⓟ投げは移動距離が長いので、投げる向きを選んでその後の展開を有利にしていこう。通常Ⓚ投げはダメージが大きく、画面端なら追撃のチャンスもあり強力だ。

空中投げはⓅのみ。投げる方向は必ずケン側なので不便なときもあるが、やはり移動距離が長いので有効。

ゼロカウンターは、Z-ISMが昇龍拳。正面からの跳び込みや突進技に対して使いやすい。V-ISMは遠距離立ち強Ⓚで、地上技に対しても使いやすいが、多用はしない。

※写真中の■は必殺技キャンセル可能を表す（■…X-ISM、■…Z-ISM、■…V-ISM）

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

特殊技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

稲妻かかと割り

→＋中K



特殊技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

前方転身

↓↙←＋P



特殊技　Z-ISM　V-ISM

前転

↓↘→＋スタート



特殊技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

後ろ回し蹴り

→＋強K



必殺技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

波動拳

↓↘→＋P



必殺技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

昇龍拳

→↓↘＋P



必殺技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

竜巻旋風脚

↓↙←＋K



必殺技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

空中竜巻旋風脚

空中で↓↙←＋K



稲妻かかと割り／かかと落とし。中段攻撃でリーチが長く、ガードクラッシュ値も高い。ガードされたあとも若干有利なので反撃も受けない。しゃがみ中P、しゃがみ強Kを出したい間合いで使うと良さそう。

前方転身／移動技。体を小さくしながら回転するので、やられ判定が小さくなる。相手の逆側に回ることもでき、回転中は空中にいることになっている（しかし足払いには弱い）。歩いて間合いを詰めるよりもスピードが速いので、中距離で使ってもいい。攻めている最中に相手の逆側に回り込む使い方もあるが、通常技キャンセルで出せないので、飛び込み後か起き攻めのあとくらいにしか狙いどころはないだろう。可能性だけなら他の技よりもある。

前転／前方転身と同じポーズから起き上がってそのまま前転するのフェイント技。間合いが近くなるので飛び道具を避けられるが、スキが大きいため実際に使うことはほぼない。

後ろ回し蹴り／体を回転させつつ蹴りを叩き込む技。非常にリーチが長くスキも小さい。ガードクラッシュ狙いも兼ねて使える。ヒットするとダウンを奪える。

波動拳／気弾を前方へ放出する技。やや技の出が遅いので、見切られて反撃されやすいが、しゃがみ中Kがぎりぎり当たる程度の間合いがあれば、ガードさせたあとの展開はケン側有利である。逆に至近距離に近い間合いで出すと、たとえヒットしても反撃されてしまう。試合の流れの中で使う場合は、飛び込まれても反撃されない遠距離か、通常技キャンセルで使える中距離、あるいは相手のジャンプの蹴りの始動に当てられる遠距離が主になる。

昇龍拳／アッパー攻撃に回転力（ひねり）を加えることで、絶大な破壊力を持つようになる大技。強昇龍拳は炎をまといながら攻撃する。

上昇中の攻撃判定は強く、特に技の出始めは空中リー卜不能で攻撃力も高い。主に対空に使っていくが、中、強は地上戦での使用にも耐えうる性能も持っている。ヒットしなかった場合のスキは大きく、致命的なダメージを受けることもあるので乱発は控えたい。この技を使う場面は確実な対空技としてか、ゲージがまったくない場合のスーパーコンボ、オリジナルコンボ代わりにしておくのが賢明だろう。

竜巻旋風脚／空中で回転しながら連続で回し蹴りを放つ技。ケンの場合連続技として使った場合でも、「攻撃判定

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

スーパーコンボ	X-ISM	Z-ISM LV1	Z-ISM LV2	Z-ISM LV3

昇龍裂破（しょうりゅうれっぱ） ↓↘→↓↘+P



スーパーコンボ	Z-ISM LV1	Z-ISM LV2	Z-ISM LV3

神龍拳（しんりゅうけん） ↓↘→↓↘+K



スーパーコンボ	Z-ISM LV3

疾風迅雷脚（しっぷうじんらいきゃく） ↓↙←↓↙←+K



消失～着地後」部分のスキが大きく反撃を受けてしまうので、主にオリジナルコンボ用として使用する。

空中竜巻旋風脚／ジャンプ中に出せる竜巻旋風脚。ジャンプの軌道を変えつつ攻撃できるので、竜巻旋風脚に比べ利用価値はある。入力したボタンによっても軌道が変化するので、相手の対空技を回避する使い方もできる。

昇龍裂破／炎をまといながら連続で昇龍拳をくり出す技。レベル2以上とX-ISMには無敵時間と時間停止能力が少しあり、相手が技を出している場合はほぼ間違いなくヒットさせることができる。ダメージ効率の面から見ればレベル2がもっとも良い。連続技に組み入れるときでも、レベル1だと前進力が足りずにつながらないことがあるため、なるべくならレベル2以上での使用を心がけたい。

空中の相手にもヒットするが、大ダメージを奪うまでには至らない。やはり地上の相手にきっちりヒットさせたいところだ。連続技としてや、カウンター狙いで使用するのが一般的。

神龍拳／真上方向に昇龍拳を出しながらきりもみ回転、相手を巻き込んで多段ヒットさせる技。

レベルが上がるにつれて横方向の攻撃範囲が広くなり、少々遠くにいる相手にも攻撃することが可能になる。攻撃中はボタンを連打することで攻撃回数を上げダメージを増やせるほか、ガードされてしまったときのフォローにもなる（ヒットバックが増える）ので、とりあえず技を出したあとはボタンを連打しておこう。

基本的には対空技として使うのだが、レベルの違いによって出すタイミングを変える必要がある。レベル1は技の出が少し遅いので、やや早めに出そう。レベル2以上の場合は逆にある程度引きつけて出さないと、攻撃力の高い部分が相手に当たらず、充分なダメージが見込めない。やや使いにくいイメージはあるものの、ダメージを最重要としない場面ならば気軽に使っていけるはずだ。

疾風迅雷脚／連続で様々な蹴り技をくり出し、最後に竜巻旋風脚で真上方向に上昇していく。1段目の攻撃判定が横に長いので、レベル2昇龍裂破よりも信頼できるときもある。ただしレベル3専用技なので、使用には思い切った決断が必要になる。なお、疾風迅雷脚とレベル3昇龍裂破（X-ISM含む）の2つは、キャンセルをかけなくても連続技を作れるほど技の出が早い。

COLOR VARIATION





ナッシュ

CV:Toshiyuki Morikawa



height:186 weight:84 3size:B123 W81 H87 blood type:AB

NASH

PROFILE

アメリカ空軍中尉。軍上層部に麻薬組織との関わりを持つ者がいると察知し単独調査を行っていた。シャドルーの息のかかった上司に田舎街の弾薬倉庫の管理職に左遷されてしまう。軍の腐敗を許せない彼は、信頼のおける同僚や部下を集め私設軍隊を結成し、極秘捜査を始める。

通常技



ナッシュの通常技のなかでも注視したいのがしゃがみ技。しゃがみガード状態を行動の起点とするナッシュにとって、これは重要である。しゃがみ技のなかではしゃがみ中Ⓚが出も早く、リーチもあって使いやすい。ただし空振りのスキを狙われやすいのでしっかり届く間合いで出すことが大切だ。近距離では出の早いしゃがみ弱Ⓚ、判定の強いしゃがみ中Ⓟが重宝する技だ。

ジャンプでこちらから跳び込みを仕掛ける場合は下方向に強い強Ⓚ、めくりを狙える中Ⓚの2つを間合いに応じて使い分けていこう。強Ⓚは足先をぎりぎり引っかける当てかたがもっとも返されにくく、ソニックブーム（←タメ→＋Ⓟ）を盾に跳べばほとんど返されない。中Ⓚは深くめくろうとすると当たらないことが多いので、相手の頭上に乗せる感じで。対空気味の昇りジャンプ攻撃は強Ⓟがいい。空中投げを狙ってみてもいいだろう。

通常対空技としては近距離用の立ち中Ⓚ・強Ⓟ・強Ⓚが適している。いずれも早出しの必要があるが、間合いを合わせれば一方的に負けてしまうことは少ない。だがこれらはいずれも近距離技なので、V-ISM以外では使いにくいのが難。なおレバー技との兼ね合いか、ナッシュのV-ISMはキックの通常技に限り、近距離技を出すにはレバーニュートラルでボタンを押す必要がある。間合いを問わない対空技にはしゃがみ強Ⓟがあるが、これも要早出し。サマーソルトシェルを警戒して空中ガードで跳び込んできた相手に使いたいが、横へのリーチが意外なまでに短いので注意。

ゼロカウンターはZ-ISMが裏拳、V-ISMが足払いになっている。裏拳のほうは上段であるばかりか強Ⓟの裏拳よりも判定が上にあり、座高の高いサガット、ザンギエフ、バーディー以外にはしゃがまれると空振りしてしまう。しゃがみ技に対しては狙わないように。

投げは通常・空中ともに2種類ずつ。通常Ⓚ投げはレバガチャ&ボタン連打によりダメージが上昇するが、通常Ⓟ投げは起き攻めに移行できるのでこちらがオススメだ。空中投げもその後スムーズに追撃にいける（相手の行動にもよるが）Ⓟ投げをメインに使っていこう。

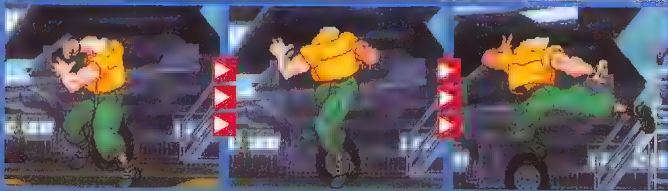
※写真中の■は必殺技キャンセル可能を表す（■…X-ISM、■…Z-ISM、■…V-ISM）

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

特殊技 X-ISM Z-ISM V-ISM

ジャンピングソバット

←or→＋中Ⓚ



特殊技 X-ISM Z-ISM V-ISM

ステップキック

←or→＋強Ⓚ



特殊技 X-ISM

ニーバズーカ

←or→＋弱Ⓚ



特殊技 Z-ISM V-ISM

クイックステップ

→→



必殺技 Z-ISM V-ISM

ニーバズーカ

クイックステップ中にⓀ



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

ソニックブーム

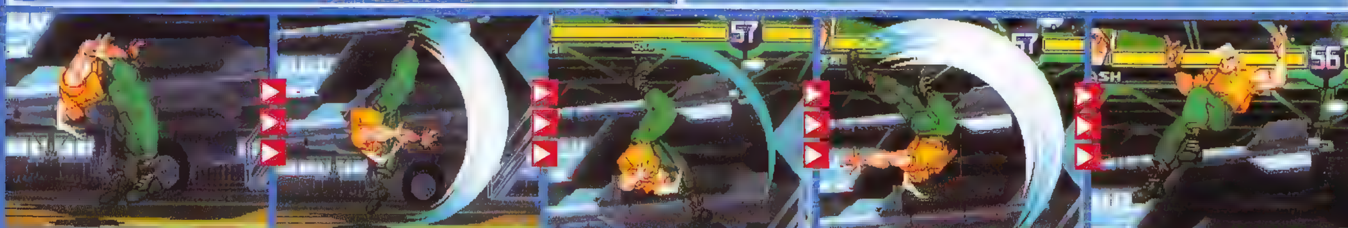
←タメ→＋Ⓟ



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

サマーソルトシェル

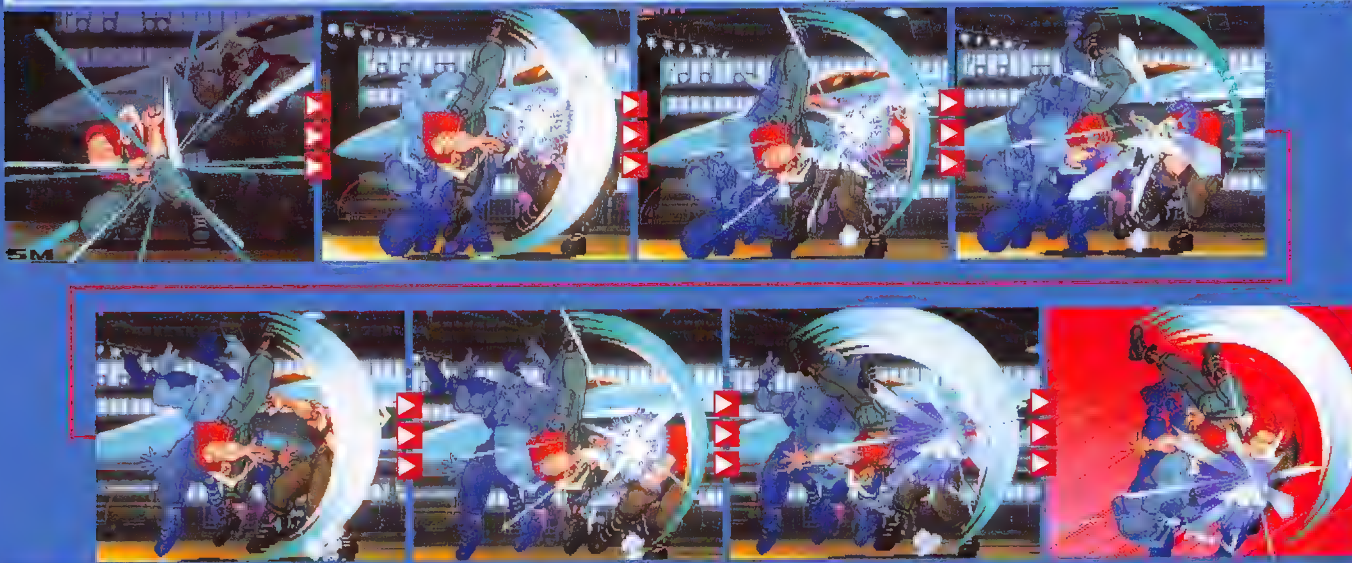
↓タメ↑＋Ⓚ



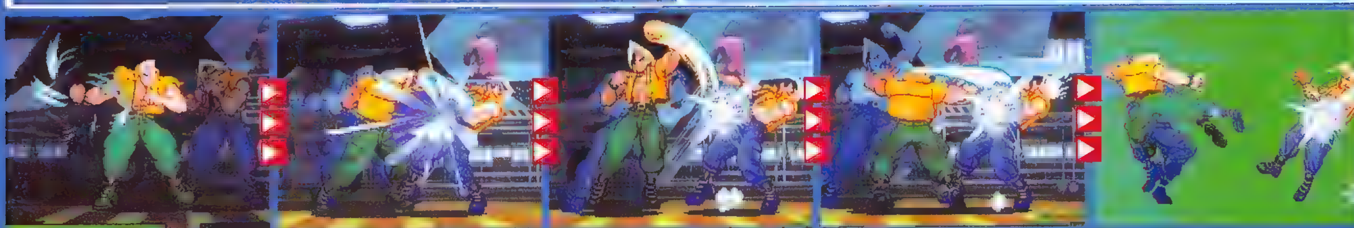
ジャンピングソバット／横へのリーチが長く、スキも小さい。レバーを入れた方向に移動する。
ステップキック／少し前進しながら相手の足下近くを狙う横蹴り。ソニックブームのタメを維持しながら前進できるだけでなく、ガードクラッシュ値も高いので（しゃがみガード時）相手を抑え込む際に重宝する技だ。
ニーバズーカ／往年のストⅡプレイヤーにはおなじみの小ジャンプ膝蹴り。Z-ISM、V-ISMではクイックステップからの必殺技となっているが、相手の体力を削ることはできない。ガード、ヒット時ともに硬直が大きいため単体で使うには不向きな技。ソニックブームを追いかけていく形で使いたいが、ソニックブームの硬直と移動距離を考えると、意外と使える機会が少ない技。
クイックステップ／Z-ISM、V-ISMにある前ダッシュ。このクイックステップ中に弱Ⓚでニーバズーカを出すことができる。これ以外の方法でダッシュをキャンセルすることはできない。
ソニックブーム／真空の刃を作り出し、片手で射出する飛び道具。弱中強の違いは飛行スピード。弱が遅く、強が速い。タメ技だがスキが小さいので、相手との間合いが遠いときは、まずソニックブームを撃ってから跳び込みなどで相手に近づくのがセオリー。ただしスキが小さいとはいえ、読まれれば当然反撃されるし、見てからすぐに跳ばれるとガードするしかない。撃つタイミングが単調にならないように注意。跳び込みからキャンセルソニックなどでとりあえず相手を固め、長い足払いとサマーソルトシェルをちらつかせつつ再びタメを作り……こうして相手を端に追い込んでいくのがナッシュの大まかな狙い。相手を端に追い込んだらソニックブームを絡めた連係を中心に、ジャンピングソバットやステップキックも交えて相手を抑え込もう。
サマーソルトシェル／大きくバック宙しながら上空を蹴り上げるタメ技。弱→中→強の順でナッシュの描く楕円軌道が大きくなり、また強のみ2ヒットする。この技の使い方といえは真っ先に対空が思い浮かぶが、今回無敵時間が出した直後の一瞬しかなく、引きつけないと空中ガードされたり潰されたりしやすい。なんでもかんでもサマーソルトシェル、というわけにはいかない。たとえタメが完成していても、通常技対空との使い分けが必要だ。

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

スーパーコンボ	X-ISM	Z-ISM LV1	Z-ISM LV2	Z-ISM LV3
サマーソルトジャスティス		↙タメ↘↙↗+K		



スーパーコンボ	Z-ISM LV1	Z-ISM LV2	Z-ISM LV3
ソニックブレイク	←タメ→←→+P		



スーパーコンボ	Z-ISM LV1	Z-ISM LV2	Z-ISM LV3
クロスファイアブリッツ	←タメ→←→+K		



サマーソルトジャスティス／サマーソルトシェルの強化版といえるスーパーコンボで、サマーソルトシェルを複数回繰り返す。レベル1はサマーソルトシェルを2回で計6ヒット、レベル2も2回で計8ヒット、レベル3は3回で計10ヒットする。今回は通常技キャンセルクロスファイアブリッツがつながりにくくなったため、連続技にはこれを組み込むのがいい。

だがこの技のもっとも大きな長所は、空中ガードすることができないということ。サマーソルトシェルが心許ない「ZERO3」のナッシュにとって、唯一安心して繰り出せる対空技といえる。だがレベル1で使う場合は要注意。引きつけすぎると地上でガードされてしまうため、早めに出すことが重要だ。ヒット数は落ちるが、確実に落とせるならばゲージ1本くらい安いものだ。

X-ISMのスーパーコンボはレベル3相当のサマーソルトジャスティスである。

ソニックブレイク／ソニックブームの強化版。ボタンを押すことで追加のソニックブームが撃てる。レベル1は最大2発、レベル2は3発、レベル3は4発まで出せる。

空中ガードされてしまうという欠点はあるものの、ディレイをかける（追加入力のタイミングを遅らせる）ことができる。遠距離で撃つ場合は急いで撃ってしまわずに、跳ばれることも想定しておこう。無敵時間が全くないため、割り込みやリバーサルで出すには不向き。

クロスファイアブリッツ／蹴り技を次々と繰り出しながら突進していく多段技。レベル1は4ヒット、レベル2は5ヒット、レベル3は6ヒットする。

どう使うにせよ、レベル1での使用は控えること。レベル1は連続技になりにくく（間合いが少し遠いと途中からガードされやすい）、また無敵時間もほとんどなく、さらにガードされると反撃まで受けてしまう。そのため使用頻度は前作に比べてだいぶ落ちることになる。連続技、割り込み、対空……これらの役目はすべてサマーソルトジャスティスが担ってくれる。

使える状況を強いて挙げるならば「バクチ」である。レベル2以上ならばまず反撃されず、カス当たりだが対空技にも一応なる。そのためバクチで出すならばクロスファイアブリッツのほうがサマーソルトジャスティスよりもリスクは小さいといえる。

COLOR VARIATION



春麗

CV:Yuko Miyamura





height:169 weight:? 3size:B84 W59 H89 blood type:A

CHUN-LI

PROFILE

ICPO対シャドルー特別捜査官。謎の組織「シャドルー」を調査していた父が失踪、その行方を追っている。シャドルーの息のかかった人間が新しく上司としてやってきた為、捜査規模も縮小された。このままではラチがあかないと判断した春麗はナッシュと手を組み、独自の捜査を始める。

通常技

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
垂直ジャンプ	落掌打(ラクショウダ)	飛鳥落(ヒチョウラク)	鶴嘴拳(カクシケン)	鶴脚打(カクキャクダ)	鶴翼打(カクヨクダ)	夏塩蹴(カエンシュウ)
斜めジャンプ	落掌打(ラクショウダ)	飛鳥落(ヒチョウラク)	鶴嘴拳(カクシケン)	飛翔脚(ヒショウキャク)	飛翔脚(ヒショウキャク)	二起脚(ニキキャク)
遠距離立ち	平掌打(ヘイショウダ)	追突拳(ツイトツケン)	顎狙突拳(ガクソトツケン)	中段蹴(チュウダンシュウ)	上段蹴(ジョウダンシュウ)	後周脚(ゴシュウキャク)
近距離立ち	平掌打(ヘイショウダ)	追突拳(ツイトツケン)	発剄(ハッケイ)	中段蹴(チュウダンシュウ)	金的蹴(キンテキシュウ)	天空脚(テンクウキャク)
しゃがみ	毒蛇突(ドクジャトツ)	大蛇突(ダイジャトツ)	猛蛇突(モウジャトツ)	前掃腿(ゼンソウタイ)	低蹴打(テイシュウダ)	元伝暗殺蹴(ゲンデンアンサツシュウ)

ゼロカウンター

相手の攻撃をガード中にレバー前＋同じ強さのＰ＋Ｋ

Z-ISM



V-ISM



投げ

虎襲倒



龍星落



判定の強い跳び込みが特徴的な春麗。通常技主体のキャラだけに、その性能を理解しておくことが大切だ。

立ち弱Ⓟは連打が利くので、連続技や相手の突進技を止めるのに有効。立ち弱Ⓚは発生が遅く、硬直時間差でも劣っているが、リーチが長く、キャンセルも利く。しゃがみ弱Ⓚは、キャンセル可能な唯一の下段攻撃。硬直時間差では劣っているものの、技自体のモーションが小さいので、わりとごまかして連係に組み込める。

立ち中Ⓟとしゃがみ中Ⓟは、当たり判定やスキの少なさ、硬直時間差に優れているので、牽制技や接近戦の主軸となる技。どちらもキャンセル可能。遠・近距離の立ち中Ⓚは、どちらも対空用の技だが、近距離立ち中Ⓚは早めに出しておく必要がある。しゃがみ中Ⓚはキャンセル不可だが、リーチが長いので牽制技として使える。

遠距離立ち強Ⓟは対空のメインとなる技で、遠距離からの跳び込みに強い。近距離立ち強Ⓟはキャンセルが可能で、硬直時間差もほぼ同じ。遠距離立ち強Ⓚはリーチや硬直時間差に優れているので、しゃがまれても当たるデカキャラに対してはかなり有効だ。近距離立ち強Ⓚは対空技だが、近距離立ち中Ⓚ同様、早めに出す必要がある。しゃがみ強Ⓚは通常技でダウンを奪える唯一の技。当たり判定が高い位置にあるので対空にもなる。

ジャンプ攻撃は、横や下方向に強いだけでなく、めくりにも使えるジャンプ弱Ⓚの強さが目立つ。持続時間も長いので、欠点は攻撃力が低いことくらいしかない。ジャンプ強Ⓟは斜め下に強く、早めに出せば相手の対空技をつぶせることも多い。斜め上に強いのがジャンプ中Ⓚとジャンプ強Ⓚで、空中での追撃に使っていく。

通常投げや空中投げは、レバーによって左右に投げ分けることができ、空中受け身も地上受け身もとれない。空中投げは、上方向に少し投げ間合いが広い。

ゼロカウンターは、Z-ISMが掌底で、V-ISMが足払いで相手を吹っ飛ばす。両技ともに、空中受け身、地上受け身が可能。V-ISMは相手が近いので、空中追い打ちも狙いやすい。

総括は、堂々たるものだが、いちおう攻撃力あり。

※写真中の■はキャンセル可能を表す（■ X-ISM、■ Z-ISM、■ V-ISM）

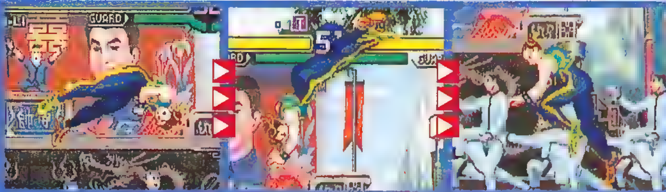
CHUN-LI CHARACTER DATA

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

特殊技 X-ISM Z-ISM V-ISM

鶴脚落（かくきゃくらく）

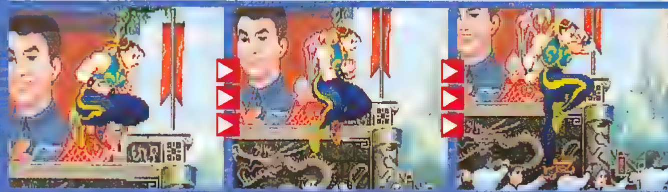
↘+強K



特殊技 X-ISM Z-ISM V-ISM

鷹爪脚（ようそうきゃく）

空中で↓+中K（連続3回まで）



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

後方回転脚（こうほうかいてんきゃく）

↘+中K



必殺技 Z-ISM V-ISM

気功拳（きこうけん）

←↙↓↘→+P



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

天昇脚（てんしょうきゃく）

↓タメ↑+K（X-ISMはリバーサル時のみ）



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

百裂脚（ひゃくれつきゃく）

K連打



必殺技 Z-ISM V-ISM

旋円蹴（せんえんしゅう）

→↘↓↙←+K



必殺技 X-ISM

双発掌（そうはっしょう）

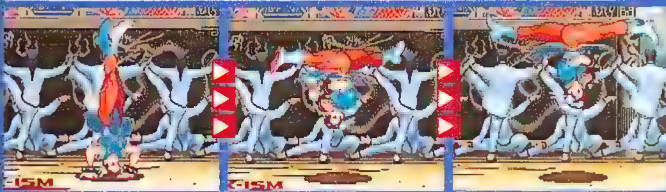
←タメ→+P



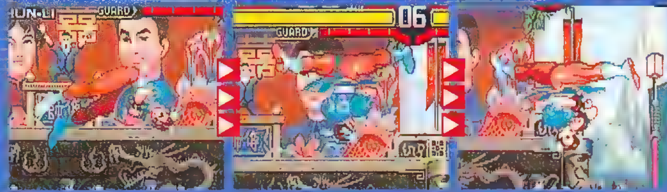
鶴脚落／跳び上がって落下時にヒザを落とす中段攻撃。間合いが近ければ相手の背後に回ることもできる。打点が低ければスキもない。ヒット後は追撃が狙える。
鷹爪脚／ジャンプ中に相手を踏みつける技で、Kボタンを追加入力することで、連続3回まで踏みつけが可能。見た目通り真下への判定が強く、踏みつけたあとは他のジャンプ攻撃を出すこともできる。通常は踏んだあとに前方へ跳ねるが、相手が画面端だと後方に跳ね返る。また、踏みつけ後の軌道はレバーによって前後に操作できる。ジャンプと同時に踏みつけて、中段攻撃として使うことも可能だ。
後方回転脚／蹴り上げつつ後方宙返りする技。判定が弱くスキも大きいので使いづらい。
気功拳／気弾を飛ばす技。弱は弾速が遅いが画面端まで届き、強は弾速は速いが画面3分の2程度の射程となっている。硬直時間は弱がわずかに短いが、弱強どれもスキが大きいので注意が必要だ。オリジナルコンボ中の連続技に組み込まれることが多い。
天昇脚／斜め前方向に上昇しつつ、数回蹴り上げる対空技。無敵時間が長いのは弱で、ヒット数が多く攻撃発生が早いのは強。X-ISMはリバーサル時のみとなっていて、起き上がりや相手の攻撃をガードしたあとにしか使えない点に注意。
百裂脚／一瞬にして数発の蹴りを叩き込む打撃技。弱は蹴りの速度が遅いが出しやすく、強は蹴りの速度が速いが、それなりの連打スピードを要求される。
旋円蹴／逆立ちした状態から、浴びせ蹴りのように脚を振り下ろす技で、出かかりに無敵を持つ中段攻撃。
強中弱で移動距離が変化し、強がもっとも移動距離が長い。「ZERO2」では優秀な技だったが、今作ではモーションが遅く、スキも大きくなっているので、あまり性能は良いとはいえない。地面に両手をついた時点ですでに無敵時間は切れているので、無敵時間を伴う攻撃では無い点にも注意してほしい。
双発掌／踏み込みながら両手を前に突き出す打撃技。X-ISM専用技で、攻撃発生は弱がもっとも早いが、前進距離や攻撃力では強のほうが上。とはいえ、総じて前進距離が短く、硬直時間も長いので、主に連続技用として使っていくことになる。

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

必殺技 X-ISM
スピニングバードキック
←タメ→＋K



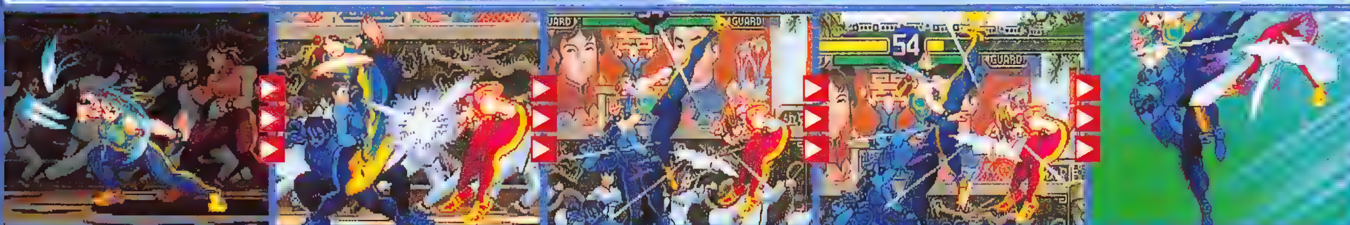
必殺技 X-ISM
エアスピニングバードキック
空中で←タメ→＋K



スーパーコンボ X-ISM Z-ISM LV1 Z-ISM LV2 Z-ISM LV3
千裂脚（せんれつきゃく）
←タメ→←→＋K



スーパーコンボ Z-ISM LV1 Z-ISM LV2 Z-ISM LV3
覇山天昇脚（はさんてんしょうきゃく）
↙タメ↘↙↗＋K



スーパーコンボ Z-ISM LV1 Z-ISM LV2 Z-ISM LV3
気功掌（きこうしょう）
↓↘→↓↘→＋P



スピニングバードキック／逆立ち状態から両足を広げ、空中で回転しつつ前進する技。移動距離が長くヒット数が多いのは強で、無敵時間が長く、攻撃発生が早いのは弱。終わり際（落下時）は中段攻撃だが、しゃがみ状態に当たるキャラは一部のみ。

エアスピニングバードキック／いわゆる空中版スピニングバードキックで、その軌道は放物線を描く。無敵時間はなし。スピニングバードキックと同様、タメはレバー後ろ要素（←or↙or↖）で行い、コマンド完成はレバー前（→）でなければいけない点に注意。すばやくコマンドを入力すれば、前ジャンプ時に使うこともできる。

千裂脚／前蹴りを繰り出しつつ一定距離突進し、百裂脚を叩き込むスーパーコンボ。

レベル2以上であれば無敵時間中に攻撃判定が発生するので、連続技だけでなく割り込みにも使える。ただし相手が技を出していない場合は、どのレベルでも暗転後にガードが間に合ってしまう。

相手にガードさせたあとの硬直時間差は、レベル1、2ではわずかにこちらが不利（反撃をくらうほどではない）だが、レベル3なら硬直時間差はない。比較的安全に使えるスーパーコンボと言えるだろう。ガード後に手を出してくるようなら、天昇脚が有効だ。相手のガードパワーゲージが少ない場合は、ガードクラッシュを狙って使うのもいい。どのレベルも、ヒット後は追撃のチャンス。ちなみにX-ISMの千裂脚は、Z-ISMレベル3のものと同等の性質を持つ。

覇山天昇脚／天昇脚のスーパーコンボ版で、より多くの蹴りを繰り出しつつ上昇する技。どのレベルでも無敵時間はあるが、無敵時間中に攻撃が発生するのはレベル2以上。レベル3なら暗転後のガードも間に合わない。攻撃力が高いので、連続技や対空に使っていきたい。

気功掌／気を両手に集約し、突きだした両手から放射する技。レベル3だと衝撃波が発生するので、攻撃判定がかなり大きくなる。どのレベルでも無敵時間中に攻撃が発生するが、暗転後にガードが間に合ってしまう。攻撃発生が遅く、全体的に時間停止が短いので、対空に使う場合は思い切ってレベル3で使うことをオススメする。攻撃判定が高い位置にあるので足払いなどに弱く、割り込み技には向いていない。

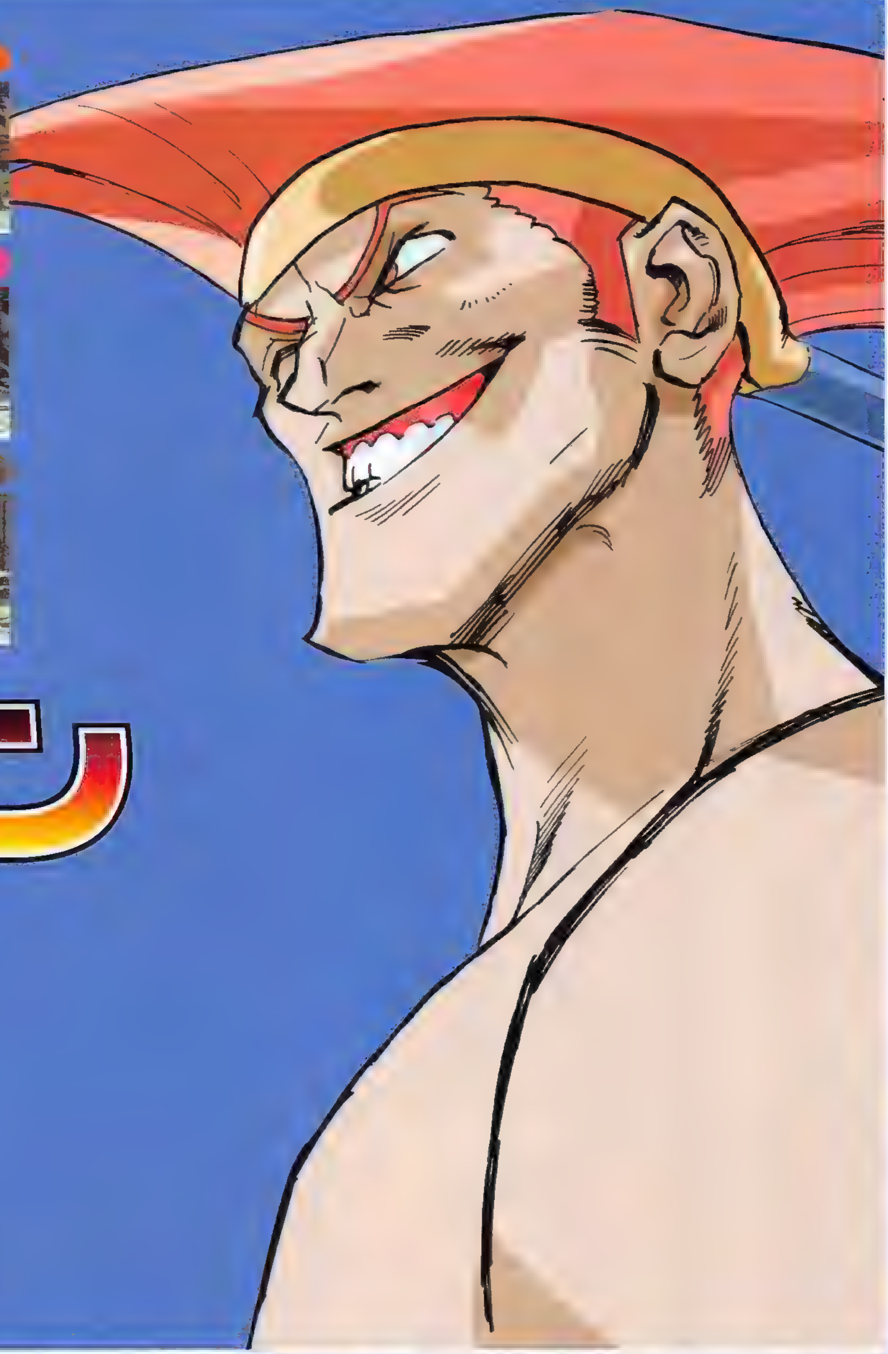
COLOR VARIATION



アドン

CV:Wataru Takagi





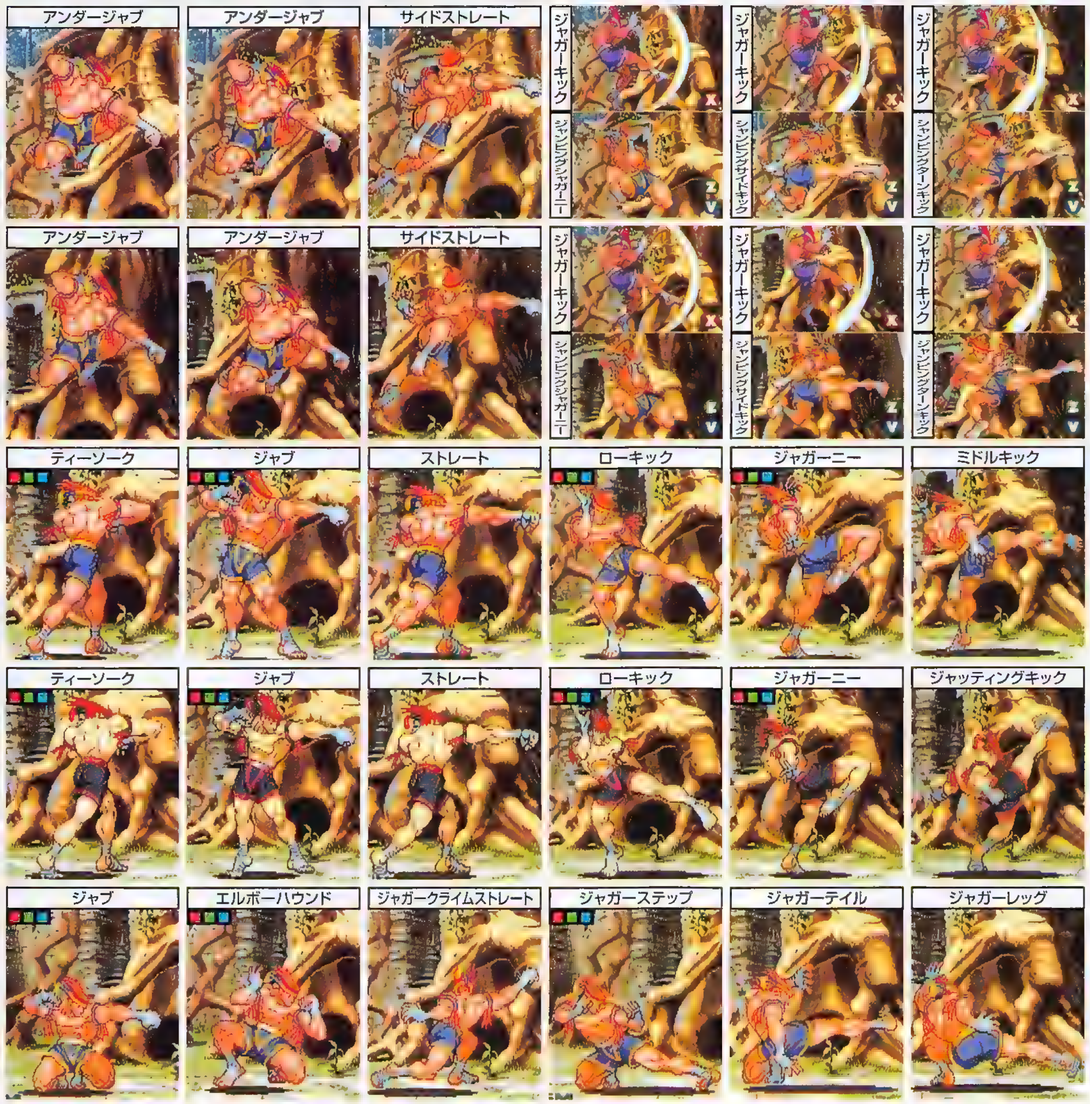
height:182 weight:73 3size:B112 W80 H85 blood type:B

ADON

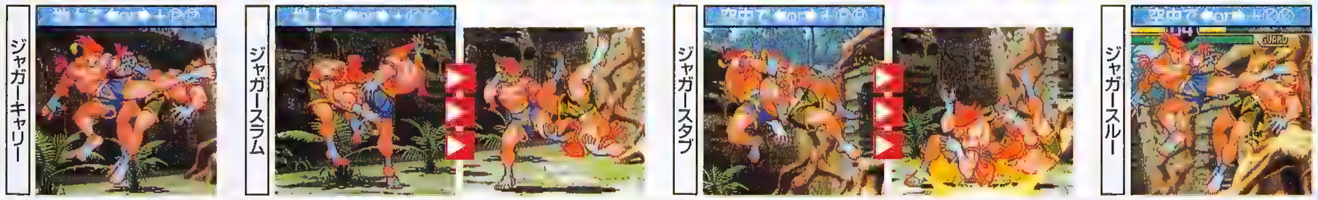
PROFILE

もとサガットの一番弟子。ムエタイこそ世界最強と信じて疑わない。サガットが名も無き東洋人の一撃（＝リュウの昇龍拳）に敗れた時、崇拝は侮蔑、憎悪に変わった。今作では豪鬼やリュウの「殺意の波動」に興味を示している。

通常技



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
垂直ジャンプ	アンダージャブ	アンダージャブ	サイドストレート	ジャガーキック（X）／ジャンピングジャガー（Z・V）	ジャガーキック（X）／ジャンピングサイドキック（Z・V）	ジャガーキック（X）／ジャンピングターンキック（Z・V）
斜めジャンプ	アンダージャブ	アンダージャブ	サイドストレート	ジャガーキック（X）／ジャンピングジャガー（Z・V）	ジャガーキック（X）／ジャンピングサイドキック（Z・V）	ジャガーキック（X）／ジャンピングターンキック（Z・V）
遠距離立ち	ティーソーク	ジャブ	ストレート	ローキック	ジャガーニー	ミドルキック
近距離立ち	ティーソーク	ジャブ	ストレート	ローキック	ジャガーニー	ジャッティングキック
しゃがみ	ジャブ	エルボーハウンド	ジャガークライムストレート	ジャガーステップ	ジャガーテイル	ジャガーレッグ



投げ：ジャガーキャリー／ジャガースラム／ジャガースタブ／ジャガースルー

ゼロカウンター

相手の攻撃をガード中にレバー前＋同じ強さのⓅ＋Ⓚ

Z-ISM

V-ISM



アドンの通常技にこれといった特徴はないが、ある程度リーチが長い技を持っているので、守るのに困ることはあまりない。連係もそれなりに組みやすい。

しゃがみ弱Ⓟ・弱Ⓚはもっとも出が早い技で、ガードさせたあとに続けて攻められるほか、目押しで小技を連続ヒットさせることができる。ここからヒット確認をして、スーパーコンボで大ダメージを奪うか、連係に移るかを選択できれば強い。ただし上級者でないとかなり難しい。

しゃがみ中Ⓚは中攻撃のなかでもっとも出が早く、下段でリーチも長い。スキもさほどないので使っていこう。

しゃがみ中Ⓟ・立ち中Ⓚは連続技を狙うときに使う。連係に使ってもいいのだが、やや出が遅いので注意。

立ち中Ⓟは空中の相手に当ててキャンセル必殺技で連続技にするのが面白い。画面端での追撃用に使おう。

立ち強Ⓟは立ち中Ⓟと同じくらい技の出が早い。跳び越えた相手に決めたり、読み次第では対空にもなる（中Ⓟも強Ⓟも判定そのものの対空性能は高くない）。

しゃがみ強Ⓚは中攻撃なみに出が早い。下段技でリーチも長く、ダウンを奪ったあとに起き攻めをすることもできるので利用価値は高い。ただし硬直の長さに注意。

近距離立ち強Ⓚは上方向に判定が強く対空技として重宝。ただ近距離なのでV-ISM以外はあまり使わないかも。

弱体化してしまった遠距離立ち強Ⓚに代わって、しゃがみ強Ⓟが遠距離戦のメイン技になる。出は遅いものの、リーチ面では問題なく、対空技としての性能も高い。ガードクラッシュを狙うときにも使用していこう。

ジャンプ攻撃は、正面から跳び込むときには弱Ⓚ・中Ⓟがいい。弱Ⓚは判定が強く、着地後の攻めを狙いやすい。中Ⓚはめくり狙いのときに使える。ただ、下方向への判定が強いということはない。横方向のリーチは長い。強Ⓟ・強Ⓚは空中戦用。垂直ジャンプから出すと強力。

通常投げは、Ⓚ投げが起き攻めしやすくて便利。空中投げは2種類あり、横方向に強いのがⓅ投げ、上方向に強いのがⓀ投げ。Ⓟ投げが主力。使い分けていこう。

ゼロカウンターはZ-ISMがパンチをくり出す。V-ISMはライジングジャガー。最終兵器として温存しておこう。

※写真中の■は必殺技キャンセル可能を表す（■…X-ISM、■…Z-ISM、

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

特殊技 X-ISM Z-ISM V-ISM

ジャガークランチ

→+中Ⓟ



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

ライジングジャガー

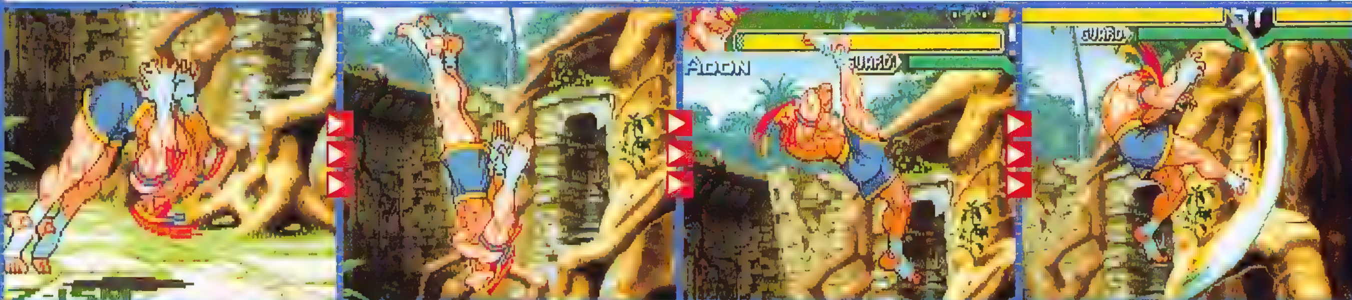
→↓↘+Ⓚ



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

ジャガーキック

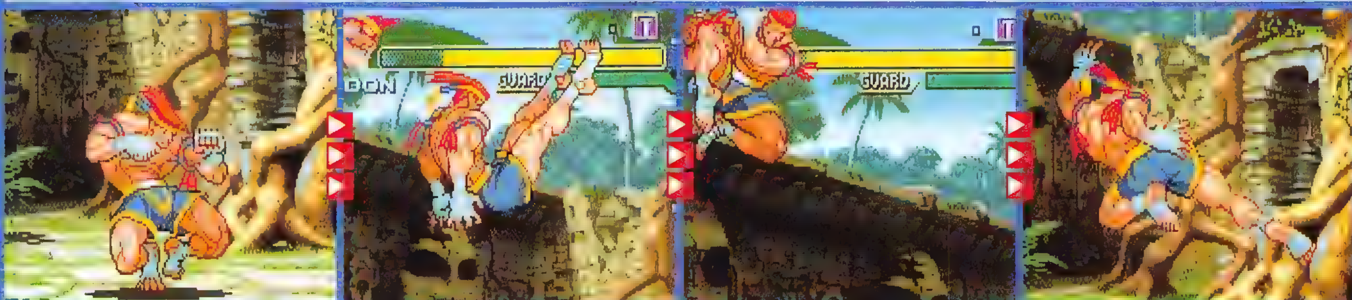
←↓↙+Ⓚ（X-ISMはジャンプ中にⓀ）



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

ジャガートゥース

→↘↓↙←+Ⓚ



ジャガークランチ／奇声をあげつつ肘を振り下ろす。中段技で技の出は遅いが、技後のスキはあまりない。基本の立ちまわりではあまり必要ないが、オリジナルコンボ中のラッシュのなかに混ぜると非常に強力。

ライジングジャガー／跳び上がりながら2段の膝蹴りを決める。一見して強力な対空技のように見えるが、無敵時間があるわけではないので一方的に負けてしまうこともある。攻撃判定は斜め上方向に強力なので、しゃがみ強Ⓟでは対応しにくい近い間合い（しかし真上付近ではない間合い）で使用する。引きつければ空中ガードはできないので上手に弱を使うか、少し早いタイミングで中や強を出していこう。連続技にも組み込むことができ、画面端ならさらに追撃のチャンスがある。

ジャガーキック（X-ISM）／一回転して空中かかと落としを決める技。弱中強でエフェクトの形状と軌道が変化する。X-ISMではアドンのジャンプⓀボタン攻撃は全てこのジャガーキックになる。ジャンプ中にⓀボタンを押すだけで出すことができ、どんな高度でも出すことができるので、低空ジャガーキックや逃げジャガーキックなども可能だ。また、必殺技扱いだが削り能力はない。ガードさせればアドン側が有利なので、さらに攻めていくことができる。また、相手をぎりぎりで跳び越えて、逆側から攻めたりすることも有効だ。主に強を使っていこう。

ジャガーキック（Z-ISM・V-ISM）／X-ISMのものと違い通常技キャンセルで出すことも可能で、削り能力もある。

しかしガードされると五分（弱）～不利（強）で、ヒット後に反撃を受けることすらある。他にも攻撃判定を持つまでに時間がかかったり、空中ガードが可能だったりする。ヒットすることを見込める場面もなく（飛び道具を避けつつ攻撃するのなら跳び込んだほうが良さそう）、実は使われない悲しい技である。

ただしV-ISMの場合は、オリジナルコンボ中のラッシュに組み込むことにより、すさまじい破壊力を発揮する。

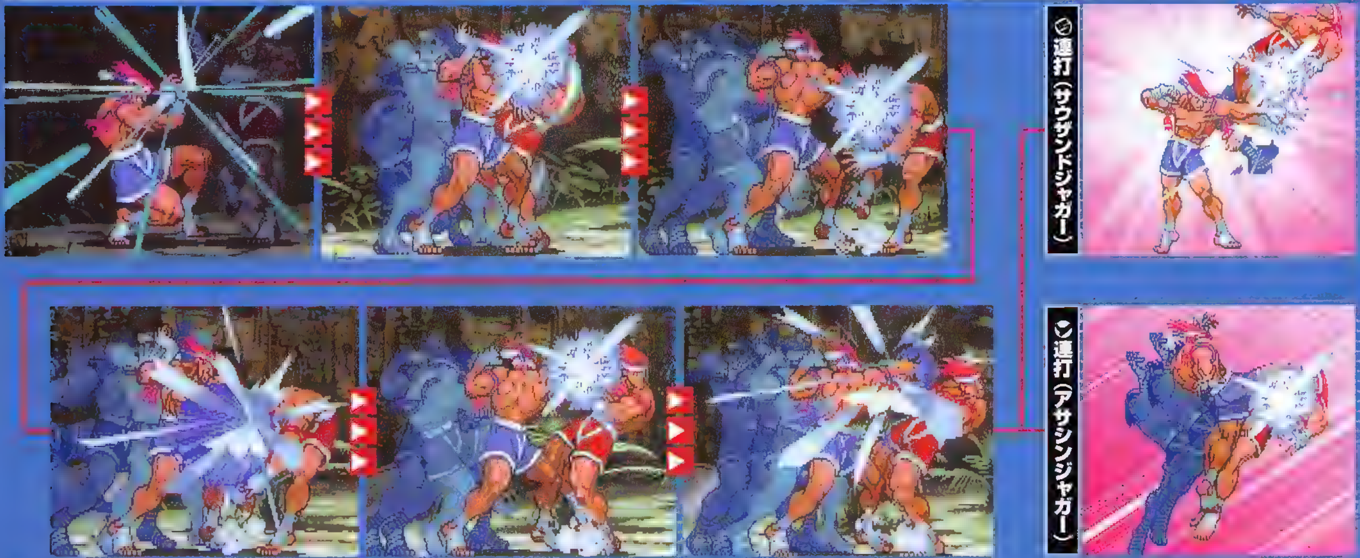
ジャガートゥース／画面端にジャンプし、ターンして蹴りを放つ。弱中強で降下角度が変わり、弱はほぼ真下に、強は浅い角度で跳んでいく。中段技で、当てさえすればアドン側が有利。跳び込みの代わりに使ったり、連係の一環として使用する。強力なカウンター攻撃を有する相手に対しては、手前に着地する弱や中を出してみよう。

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

X-ISM　Z-ISM LV1　Z-ISM LV2　Z-ISM LV3

ジャガーバリードアサルト

↓↘→↓↘→+Ⓟ（X-ISMとZ-ISMレベル3は追加入力で技が変化）



Z-ISM LV1　Z-ISM LV2　Z-ISM LV3

ジャガーリボルバー

↓↘→↓↘→+Ⓚ



ジャガーバリードアサルト／パンチを連続で放ちつつ突進し、最後に跳び肘打ち＆膝蹴りを決める技。

レベルによって突進スピードが異なり、それに伴い移動距離も変化する。またZ-ISMレベル3とX-ISMのもののみ、技の最後の部分を他の技に派生させることができる。攻撃中にⓅを連打しておくと跳び膝蹴りの代わりに高速でパンチをくり出し（**サウザンドジャガー**）、Ⓚを連打しておくと跳び膝蹴りを決める（**アサシンジャガー**）。何も入力しないとZ-ISMレベル2のものと同じ技が出る。

レベル1は主に連続技に組み込み、レベル2、3はこれに加えて相手の地上技に対するカウンター技として使っていく。レベル3には時間停止もあるので、その突進力を利用した強引な割り込み（カウンター）を狙ってもいい。なお、サウザンドジャガーはガードされてもアドン側が有利なので、主にガードされているときに選択し、アサシンジャガーは画面端でヒットすれば追撃できる可能性があるので、ヒット時に選択するようにしていこう。

派生させなかった場合やZ-ISMレベル1、2の場合でも、そのまま跳び込んで起き攻めに持ち込む手が有効だ。この場合は技を決めたあと、一瞬タイミングを遅らせて跳び込むといい。また、攻撃を出さずに投げを狙うのも一つの手だ。

ジャガーリボルバー／ジャガーキックを連続でくり出す技。空中ガード不能技で、ガードクラッシュ値もそれなりに高く、ガードパワーゲージ目盛りをレベル1で約3分の2、レベル2なら約3分の4、レベル3は約2分の3減らせる。

連続技に組み込むことはできないが、連係に組み込むことは一応可能。画面端でなら問題なく当てることができるが、画面中央では相手を跳び越えてしまうことがある点に注意。最初の攻撃は「中ジャガーキックと同程度の攻撃軌道」ということを覚えておくといいだろう。したがって、中距離で使っていくことになる。

攻撃するまでの時間が遅く、画面が暗転してから相手の昇りジャンプ攻撃に負けてしまうこともある。いくら出かかりに無敵時間があってもこれではあまり意味がない。よって、主な使いどころはとしては、相手の垂直（後ろ）ジャンプの着地際に合わせて、ガードクラッシュを決めつつ攻撃するぐらいであろう。地上でガードされてもアドン側が有利なので、さらに攻めたてていこう。

SODOM

CHARACTER DATA



COLOR VARIATION

X-ISMⓅカラー
X-ISMⓀカラー
Z-ISMⓅカラー
Z-ISMⓀカラー
V-ISMⓅカラー
V-ISMⓀカラー



ソドム

CV:Wataru Takagi



height:208 weight:108 3size:B148 W98 H103 blood type:A

SODOM

PROFILE

日本文化かぶれのアメリカ人。かつてはメトロシティで「マッドギア」という集団に属していたが、「マッドギア」壊滅後、再結成に向け仲間を募っていたが、今はより深いジャパニズムの探求に没頭している。

通常技



ゼロカウンター

相手の攻撃をガード中に
レバー前＋同じ強さのＰ＋Ｋ

Z-ISM



V-ISM



ソドムの通常技は、それぞれの使いどころがはっきりしているので、まずはこれをきちんと理解しておこう。

地上での牽制技として、相手とほぼ密着するぐらい近間で使っていくのは立ち弱Ⓚ。おもにこちらが攻め込んでいるときには相手を固めるために、逆に相手に攻められているときには割り込みとして使う。中間の間合いで使っていくのは立ち中Ⓚ。リーチの長さと出の早さがそこそこ良いうえに、キャンセルがかかるというのが大きな利点である。ただし一部のキャラにしゃがまれていると当たらないので、この場合は仕方なくキャンセルはかからないがほぼ同じリーチの立ち中Ⓟで代用する。かなり遠い間合いで狙っていきたいのが立ち強Ⓟ。ガードパワーゲージの削り値が大きいので、基本的には技の先のほうをガードさせるように使っていく。また、攻撃判定がかなり下のほうに出るので、相手が牽制で出したしゃがみⓀなどを潰すことができる。もう一つ中間〜遠間で使っていくのがしゃがみ強Ⓚ。硬直が長いので近間でガードされると反撃を受けてしまうが、スライディングというリーチの長さを生かして相手の意表をつく遠い間合いで出していくのが基本となる。

相手の跳び込みを返す対空技は、相手が引きつけてジャンプ攻撃を出すときにはしゃがみ強Ⓟ、早めにジャンプ攻撃を出すときにはジャンプ強Ⓚと使い分けるのが理想。しゃがみ強Ⓟもジャンプ強Ⓚも、相手の技を正面から潰すわけではなく、早めに出して相手が技を出す前にこちらの攻撃を当てるような感じ。

ジャンプ攻撃のなかでは、ジャンプ強Ⓚがリーチの長さ、判定の強さともに申し分ない。遠間から跳び込むときや空中の相手に空対空技として使っていく。近間から跳び込むときなど相手の技を潰すような場合は、下方向に強いジャンプ中Ⓚがいい。また、ジャンプ弱Ⓚはめくりで当てることができるのも覚えておこう。

通常Ⓚ投げは通常Ⓟ投げと比べて、それ自体の威力は非常に小さい（というかほとんど減らない）が、相手が受け身を取らなかった場合は、そのあとの追撃が入りやすくなっている（キャラ限定だが）。

※写真中の■は必殺技キャンセル可能を表す（■…X-ISM、■…Z-ISM、■…V-ISM）

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

特殊技 X-ISM Z-ISM V-ISM

テングウォーキング

吹き飛び中orリバーサル時←↙↓+P



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

シラハキャッチ

→↓↘+P



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

ヤグラリバース

←↓↙+P



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

ブツメツバスター

レバー1回転+K



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

ダイキョウバーニング

レバー1回転+P



テングウォーキング／十手（or刀）を地面について逆立ちするような感じで突進していく技。ノーマル版（吹き飛び中に入力）は地上受け身ができる状況で出せるもので、ボタンによる違いはなく全部同じ技になる。リバーサル版はボタンによって移動距離と攻撃回数が変わるのだが、弱は相手にヒットさせてもほぼ反撃確定なので強を使っていく。どちらの技も、逆立ちしてから走りだすまではやられ判定のみが存在するので、相手との間合いが近いときは出さないほうが良い。
シラハキャッチ／コマンドが完成すると顔の前に両手を組む。この技自体に攻撃判定はないが、相手の中段技を当て身することができる。当て身の受け付け時間は長いものの、空振りしたときのスキが大きく相手の技を見てから間に合うものでもないので、いまいち使いづらい。しかも、この技の最中に相手の攻撃をくらったときは通常よりも大きなダメージを受けてしまう。
ヤグラリバース／『ZERO3』から新たに加わった技で、テングウォーキングの出かかりのモーションとほぼ同じで、一瞬だけ十手（or刀）で逆立ちする。このときは足下（というか、逆立ちしているので上半身）のやられ判定が極端に小さくなるので、下方向にしか攻撃判定のない相手の足払い系の技などには一方的に勝つことができる。しかし、攻撃判定の出ている時間が非常に短いので、少しでもタイミングがずれると負けてしまう。
ブツメツバスター／少し前にジャンプして相手をつかんで、そのまま大きくジャンプして地面に叩きつけるコマンド投げ。弱は威力が低いが投げ間合いが広く、強は威力が高くて投げ間合いが狭い。ソドムが動き出してから相手をつかむまで若干タイムラグがあるので、相手の裏をかくように使っていきたい。ジャンプ攻撃から直接出したり起き上がりに重ねるようなときは強、少し遠間からいきなり出すときには小を使い分けていく。
ダイキョウバーニング／十手（or刀）を身体の前に構えながら突進していき、相手に当たったあと地面を引きずって摩擦熱でダメージを与える技。弱中強の違いは移動距離とヒット数で、なかでも強の威力はレベル1スーパーコンボに匹敵するほど高い。しかし相手にガードされたときのスキがあまりにも大きいので、やはりメインとなる使いどころは連続技である。また、この技は出始めから

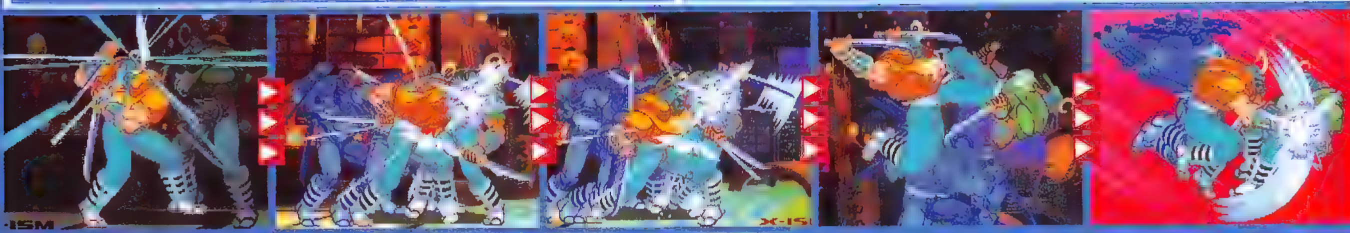
特殊技・必殺技・スーパーコンボ

必殺技	X-ISM	Z-ISM	V-ISM
ジゴクスクレイプ		↓↘→+P	

弱	中	強



スーパーコンボ	X-ISM	Z-ISM LV1	Z-ISM LV2	Z-ISM LV3
メイドノミヤゲ		↓↘→↓↘→+P		



スーパーコンボ	Z-ISM LV1	Z-ISM LV2	Z-ISM LV3
テンチュウサツ		レバー2回転+P	



十手（or刀）を身体の前に構えるまでは投げられ判定がなくなる。

ジゴクスクレイプ／突進しながら十手（or刀）を振る技。弱は地上の相手に対する牽制用として、中は空中にいる相手に対して、強はおもに連続技用として使っていく。中は相手が跳んだのを確認してから出すのではなく、相手が跳びそうなところで出しておいてジャンプしたと同時に当てるというエスパーのような使い方が理想。しかし、相手（サガット以外）にしゃがまれているとガードさせることもできないので、読み負けたときのリスクはかなり大きい。詳しくは対戦攻略のところで説明する。

メイドノミヤゲ／ジゴクスクレイプのスーパーコンボ版で、レベル1は弱→弱→中、レベル2は弱→中→強、レベル3は弱→中→強→追撃というように技を繰り出していく。このときに出る中はノーマル版のものと違って、しゃがんでいる相手にも当てる（ガードさせる）ことができる。おもに相手の跳び込みに対空技として使っていくが、特にこちらの起き上がりに跳び込みを重ねられたときが狙い目で、このときはレベル1で刻んでいくほうが良い。場合によっては着地してガードされたり、相打ちになったりするが、これはタイミングを身体で覚えて学習していこう。状況によってはレベル3で無理矢理カス当たりを狙うのもアリ。また、レベル1と2は密着状態でも光ってからガードが間に合ってしまうので、地上での割り込みにはできるだけレベル3を使おう。ちなみにレベル1のみ、相手にガードされてもこちらが先に動きだすことができる。

テンチュウサツ／ブツメツバスターを2回連続で決めるスーパーコンボで、レベル3のみ2回目に相手を叩きつけたあと地面を引きずって摩擦熱で追加ダメージを与える。弱ブツメツバスターよりも若干投げ間合いが広いものの、全レベル共通で画面の暗転が終わってソドムが動きだしてからでもジャンプで回避されてしまうので、相手の技の出かかりなどをつかむことが理想。

いちおうの狙いどころとしては、相手のラッシュで固められてガードしているときにコマンドを入力しておいて、固めが一瞬途切れるときの技の出かかりをつかむことができる。しかし、相手の技によっては潰されてしまうことも多いので、相手の固め（連係）について熟知していなければダメ。

COLOR VARIATION

X-ISMⓅカラー -勝利- | X-ISMⓀカラー -勝利-
Z-ISMⓅカラー -勝利- | Z-ISMⓀカラー -勝利-
V-ISMⓅカラー -挑発- | V-ISMⓀカラー -挑発-



ガイ

CV:Tetsuya Iwanaga





height:179 weight:72 3size:B108 W77 H82 blood:type:O

GUY

PROFILE

現代に生きる忍者。武神流第39代正統継承者。武神流をさらに高い次元の武術とすべく日夜修行に励んでいる。

通常技



ガイは武神流忍術の継承者という設定だが、とくに技が「切れる」ということはない。こと通常技に関しては、モーションの長さからすれば標準かそれ以下であるということを認識しておこう。

立ち弱Ⓟ………上段ではあるが連打が利き、対突進技や遠間での対空として機能。また「ZERO3」では重要な技、武神獄鎖拳（弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、強Ⓚ）の始動技でもある。

遠距離立ち中Ⓟ………ガイの通常技のなかでもっとも頼りになる牽制技。リーチ・判定・発生の早さのどれもが及第点で、キャンセルもかかる。

遠距離立ち強Ⓟ・遠距離立ち強Ⓚ………中距離で相手がジャンプする瞬間を狙って「置いておく」ような使いかたがメインになる。ただし、これが有効なのは一部のジャンプが低い（遅い）キャラに対してのみ。純粋な対空としては、攻撃位置が中途半端であまり信用できない。

遠距離立ち中Ⓚ………通常技のなかではもっともリーチが長く、しゃがんでいる相手にも当てることができる。しかし、モーションが立ち強攻撃よりも長く、ヒットさせても相手のほうが先に動き出してしまうほど硬直が長い。牽制で使うことはできるが、これをきっかけとして攻めに転じることは難しいだろう。

しゃがみ弱Ⓟ・しゃがみ弱Ⓚ・近距離立ち弱Ⓚ………密着時のきざみ技として使える。とくに近距離立ち弱Ⓚは、下段ではないが連打可能なので、使い勝手はかなりいい。

しゃがみ中Ⓚ………「ZERO3」では1・2段目のいずれにもキャンセルがかからなくなっているので、かなり使いづらい。2段目がヒットすればダウンを奪えるが、ほぼ密着からでないと届かないことが多い。

しゃがみ強Ⓚ………ダメージ的には雀の涙だが、遠距離から下段を強襲できるのでなかなか頼りになる。カウンターヒットを期待しつつ先端を当てるように使おう。

通常Ⓚ投げ………「ZERO3」のガイを支える主力技。基本的に攻撃力が高いのに加え、これを決めたあと相手は空中でダウン状態になるので、さまざまな選択をかけていくことができる。Ⓟ投げに派生させることもできるので、画面端を背負っているときは狙っていこう。

※写真中の■は必殺技キャンセル可能を表す（■…X-ISM、■…Z-ISM、■…V-ISM）

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

特殊技 X-ISM Z-ISM V-ISM

武神獄鎖拳（ぶしんごくさけん）

弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、強Ⓚ（ラストX-ISMのみ↓+強Ⓚで投げ）



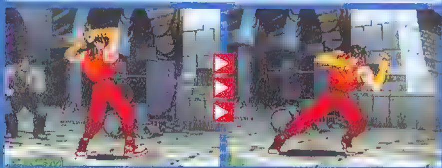
投げFINISH（X-ISMのみ）



特殊技 X-ISM Z-ISM V-ISM

首砕き（くびくだき）

→+中Ⓟ



特殊技 X-ISM Z-ISM V-ISM

鎌鼬（かまいたち）

↘+強Ⓚ



特殊技 X-ISM Z-ISM V-ISM

肘落とし（ひじおとし）

空中で↓要素+中Ⓟ



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

武神イズナ落とし（ぶしんいずなおとし）

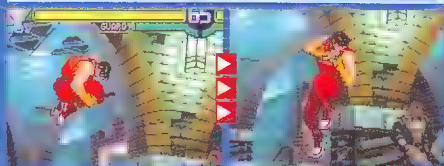
↓↘→+Ⓟ後にⓅ（近）



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

イズナの肘落とし（いずなのひじおとし）

↓↘→+Ⓟ後にⓅ（遠）



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

疾駆け（はやがけ）

↓↘→+Ⓚ



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

急停止（きゅうていし）

弱・疾駆け後にⓀ



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

影すくい（かげすくい）

中・疾駆け後にⓀ



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

首狩り（くびかり）

強・疾駆け後にⓀ



武神獄鎖拳／『ZERO3』のガイを象徴する、弱Ⓟ→中Ⓟ→強Ⓟ→強Ⓚの連続攻撃。もともと攻撃力がズバ抜けて高く、さらに最後の強Ⓚで浮いている相手に対して確定で追撃が入る（空中受け身されない）。
首砕き／振りかぶってから肘を落とす。2段とも中段判定で、一歩踏み込むためリーチもある。しかし技の発生・硬直ともに長めなので、しゃがみガード崩し以上の効果は望めない。とくに『ZERO3』にはカウンターというシステムがあるので、深追いは禁物。
鎌鼬／サマーソルトのような技だが、とくにこれといった効果はない。一応ダウンを奪うことができる。
肘落とし／ジャンプから、文字どおり肘を落とす。前作まではとても世話になった技だが、残念ながら今回は見る影もないほど弱体化してしまった。上昇中に出すと着地まで攻撃判定が持続せず、技の当たり判定そのものも弱いため、明らかに対空用ではない技にも一方的に打ち負けたりする。めくり能力もほとんどないため、後ろからやられる可能性が高い。
武神イズナ落とし／ジャンプして間合いを詰め、立ち状態の相手をつかんで投げる技。相手がしゃがんでいたり、Ⓟボタン追加入力時に投げ間合い外だった場合は、肘落としのグラフィックで垂直に落下する（**イズナの肘落とし**）。『ZERO3』では投げたあとに特定の状況でなければ追撃できなくなっているので注意。投げるタイミングよりも早くボタンを押してしまい、肘落としで固めていくような使い方がメインになる。
疾駆け／素早くダッシュし、そのときに入力したボタンによってさまざまな追加技が出る。どれもリスクは大きいが、それに見合ったリターンも望めるはずだ。
本命として狙っていくのは**急停止**からの通常Ⓚ投げ。ただし若干のスキがあるため、キャンセルから狙ってもなかなか決まらないだろう。**首狩り**は、中段判定の浴びせ蹴り。技の出は遅いが、攻撃判定が出現してしまえば潰されにくく、技後の硬直も短め。背の低いキャラがしゃがんでいるところにヒットすればそこから連続技を入れることもできる。しかしガードされると相手のほうが大幅に先に動けるようになってしまうので、反撃は免れない。これと対になるのがスライディングの**影すくい**だが、こちらもガードされると反撃が確定してしまう。

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

必殺技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

崩山斗（ほうざんと）

↓↙←＋P



必殺技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

武神旋風脚（ぶしんせんぷうきゃく）

↓↙←＋K



X-ISM　Z-ISM LV3

武神無双連刈（ぶしんむそうれんか）

→↘↓↙←→↘↓↙←＋P



Z-ISM LV1　Z-ISM LV2　Z-ISM LV3

武神八双拳（ぶしんはっそうけん）

↓↘→↓↘＋P



Z-ISM LV1　Z-ISM LV2　Z-ISM LV3

武神剛雷脚（ぶしんごうらいきゃく）

↓↘→↓↘＋K



崩山斗／1回転しながら突進し、肩〜肘の部分で攻撃する技。弱は中攻撃からでも連続技になるものの、突進力がないためラッシュには使えない。中・強は強攻撃キャンセルでも連続技にならないが、中はガードされてもスキが少なく、強は上半身がほぼ無敵になる。

武神旋風脚／回転蹴りを放ちながら上昇する迎撃用の必殺技だが、『ZERO3』全体で見れば性能的には今ひとつ頼りない。とはいえ、それでもガイの技のなかでは強力なほうなので、いつでも出せるよう心構えておきたい。弱中強のいずれも攻撃判定が出る前に潰されてしまうが、中のみ下半身無敵が持続するので、中をメインにして使おう。連続技にも使う機会は多いが、攻撃力は低いのであまりアテにしないこと。

武神無双連刈／投げ扱いのスーパーコンボで、相手をつかんで瞬獄殺のような連打を浴びせる。威力的には標準だが、その性能は悪いと言わざるを得ない。画面暗転が解けてからでも、相手の技に潰されたりジャンプで逃げられてしまう。返し技としても武神獄鎖拳のほうが有効なので、無理に狙う必要はまったくない。

武神八双拳／上空の相手に打撃の連打を浴びせるスーパーコンボ。レベル2でも完全対空技になるが、レベル3には高い時間停止能力があるので、出し惜しみせず使っていったほうがいいだろう。レベル1は相打ちになりやすいので、あまりオススメできない。

　また、武神八双拳は攻撃力が高いので、連続技にも活用できる。しかし1発目の攻撃持続時間が短いため、空中受け身の無敵時間中にスカってしまうことがある点にだけ注意したい。

武神剛雷脚／武神八双拳が対空用スーパーコンボなら、こちらは対地上用の突進連続攻撃系スーパーコンボ。しかし、レベル1は1発目の攻撃判定が出る直前に無敵が切れる（相打ちになりやすい）ので、使うならやはりレベル2か3。さらに、レベル1、2はガードされると反撃確定だが、レベル3であればガイ側が先に動けるようになる。

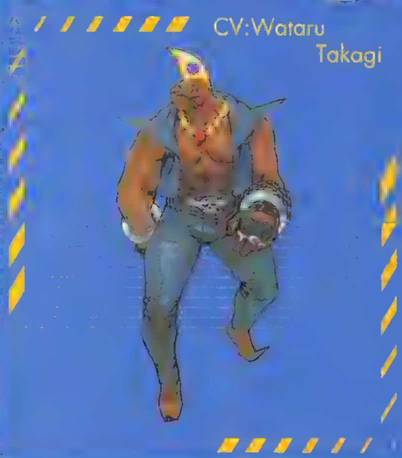
　前述の武神八双拳同様、へたに出し渋らず、使うときは一気にいこう。なお、レベル1、2の最後の蹴りが空中ヒットするか、レベル3を決めた（地上・空中問わず）ときに限り、武神獄鎖拳のように確定で追撃を当てることができる。

COLOR VARIATION



バーディー

CV:Wataru Takagi





height:216 weight:111 3size:B156 W102 H106 blood type:O

BIRDIE

PROFILE

酒場の用心棒。もとはショープロレスラー。ある日シャドルーという秘密組織があることを知り現在はその構成員として働いているが、気ままな破壊活動のやり放題。ベガも適当に彼を泳がせている。

通常技

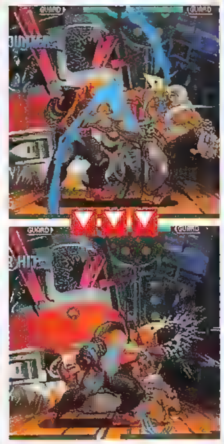


	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
垂直ジャンプ	バーディーナックル	バーディーナックル	ダブルバーディードロップ	ジャンピングキック	ジャンピングサイドキック	ジャンピングドロップキック
斜めジャンプ	バーディーナックル	バーディーナックル	ダブルバーディードロップ	ジャンピングキック	ジャンピングサイドキック	ジャンピングドロップキック
遠距離立ち	バーディーブロウ	バーディーストレート	ダブルバーディーハンマー	トゥープレス	サイドキック	バーディーキック
近距離立ち	バーディーブロウ	バーディーストレート	バーディーリフト	トゥープレス	サイドキック	ヒールドロップ
しゃがみ	バーディーパンチ	バーディーストレート	バーディーヘッド	スライドキック	アッパーキック	ローリングバーディーキック

ゼロカウンター

相手の攻撃をガード中に
レバー前＋同じ強さのＰ＋Ｋ

Z-ISM



V-ISM



投げ

ブルスパイク　バッドスルー　バッドスクラップ



バーディーは一応重量級ではあるが、通常技はザンギエフなどに見られる「出は遅いが判定は強い」といった感覚のものは少なく意外に軽い。が、連係を作ろうと思うとなかなか精巧にできず、すぐに割り込まれてしまうのが最大の弱点。よってガードクラッシュはあまり狙わず、堅実に「足払い合戦」をこなしイニシアチブをとることを第一に考えよう。

では距離別にまずは遠距離から。当然リーチを求めることになるわけだから、立ち強Ⓟがもっとも頼れる。基本的に遠距離用の通常技はこれしかなく、対空も兼ねるため跳び込まれて痛い目に合う心配もほとんどなし。至近距離では2ヒットし威力もそこそこあるが、遠距離で使った場合は1ヒットで威力もカス。それを差し引いても多用していくべき強力な技だ。

中間距離ではしゃがみ中Ⓚ・しゃがみ中Ⓟが効果的。しゃがみ中Ⓚはリーチもそこそこあり、片足を宙に浮かしながら攻撃するので下段技をすかしやすい。ヒットさせることができたら次にブルヘッド（←タメ→＋Ⓟ）を連係させていってもいいだろう。しゃがみ中Ⓟはそういった牽制能力はしゃがみ中Ⓚには及ばないものの、キャンセルがかかるのが大きい。決め打ちでガードされたあとのスキは厳しいが、これを使う場合はしゃがみ中Ⓟ→弱ブルヘッドを1セットとしておくのが得策だ。

近距離はしゃがみ弱Ⓟ・しゃがみ弱Ⓚといった当然のものに加えしゃがみ強Ⓟも使用できる。1段目のみにキャンセルがかかるが、距離が近いとブルヘッドに反撃を入れられやすくなるので、相手の硬直を見極めたときのみキャンセルしていくようにしたい。また、しゃがみ強Ⓟは対空技としても優秀。カウンターをとったときは空中でキャンセルブルヘッドが連続技になるので、相手が受け身をとったところに追撃技としても活用できる。大きめのキャラに対してのみ2ヒットし、2段目にはスーパーコンボによるキャンセルのみ可能だ。

ちなみにV-ISMなら2段目でも通常のキャンセルがかかるので、連続技を作る際はヒット確認をしてからブルヘッドを叩き込もう。

※写真中の■は必殺技キャンセル可能を表す（

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

特殊技 X-ISM Z-ISM V-ISM
ボディースラム
空中で↓要素+強Ⓟ



特殊技 X-ISM Z-ISM V-ISM
ブルドロップ
→+強Ⓚ



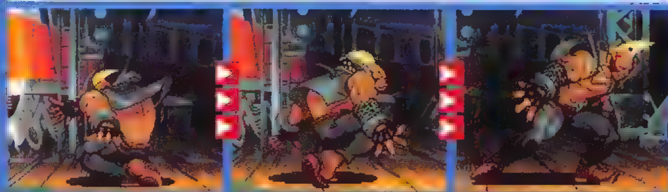
特殊技 X-ISM
バッドハンマー
近距離強Ⓟヒット中に↑



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM
ブルヘッド
←タメ→+Ⓟ



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM
ブルホーン
ⓅorⓀ2つ以上押し続けて離す



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM
マーダラーチェーン
レバー1回転+Ⓟ



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM
バンデットチェーン
レバー1回転+Ⓚ



ボディースラム／ジャンプして体当たりをする跳び込み攻撃で、バーディーの主戦力となる技。この技に限ったことではないが、こういった技は出てる時間も長ければ判定も強い。そしてめくりも……と言いたいが、非常に微妙にしかできないので、あからさまに相手の背中に落ちるようには出さないように注意。

ブルドロップ／足を高々と持ち上げて、かかとを振り下ろす技。前作の立ち強Ⓚと同じグラフィックだが、今回は中段技ではない。上方向の判定が強いので対空技としても使っていけるが、出てる時間が短いので狙いすまして出す必要がある。

バッドハンマー／「ZERO3」からついた新技。近距離強Ⓟで打ち上げ、レバーを上に入れることでジャンプ強Ⓟ（とほぼ同じ形態）の追撃をかけることができる。

威力も高いがX-ISM限定。しかし他のISMでも相手を画面端に追い詰めていれば、しゃがみ大Ⓟ→小ブルヘッドで追撃が可能なので狙っていこう。ただ、近距離強Ⓟはその後の追撃が強力な分、ヒットさせるのが大変。多少技の出が遅いのは仕方ないが、見た目に反して判定がめちゃくちゃ弱い。跳び込んで投げ技との2択にするのが堅い選択だが、細かい技を的確に出してくる相手にはあまり意味がないかもしれない。

ブルヘッド／頭から突っ込む突進系の必殺技。出が早いので主に連続技、相手の連係に割り込む際に使用する。

弱中強で距離が変化（強が長い）するのに伴って、技後の硬直も長くなるので、基本的に強では使用しない。ほとんどは弱で事足りるが、リーチの長さに不安があるときは中を使っていくといいだろう。

ブルホーン／形態はブルヘッドと酷似しているが、性質は全く逆。こちらは出が遅く硬直も短い。ボタンを押す時間が長ければ長いほど威力が高くなり、なおかつ硬直も短くなるので、使用するときはできるだけレベル2以上ためてからにしよう。

マーダラーチェーン／相手キャラに鎖を巻きつけ叩きつける、一回転のコマンド投げ。投げにくくなった今作ではかなり決まりにくいだろう。

バンデットチェーン／同じく鎖を巻きつけ叩きつけるが、マーダラーチェーンと違って最後は放り投げる。威力的な差はないが、投げる方向が違うので使い分けは重要。

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

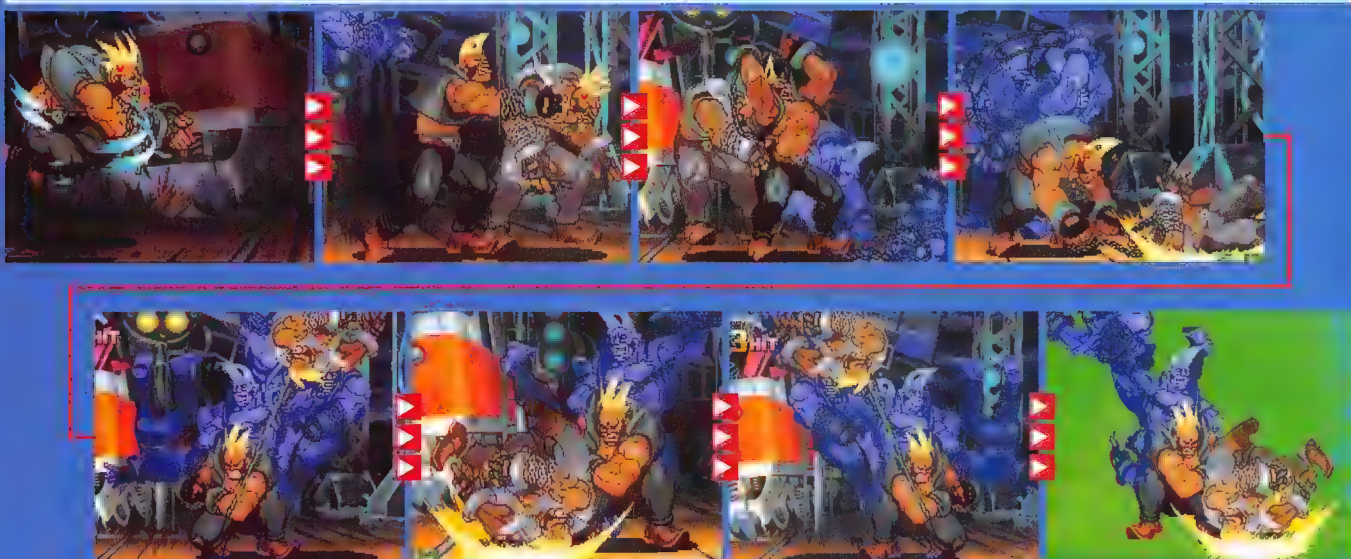
スーパーコンボ	X-ISM	Z-ISM LV1	Z-ISM LV2	Z-ISM LV3

ザ・バーディー	←タメ→←→+Ⓟ



スーパーコンボ	Z-ISM LV1	Z-ISM LV2	Z-ISM LV3

ブルリベンジャー	↓↘→↓↘+Ⓟor Ⓚ



ザ・バーディー／ブルヘッドを連続で出す、突進系のスーパーコンボ。レベル1で3発、レベル2で4発。そしてレベル3で3発→ピヨリ→2発の計5発を叩き込む。どれも1発入れば最後まで連続でヒットする。ある程度ヒットの確認できる状況での連続技には是非とも組み込んでいきたい。そうではない場合、つまりリバーサル、割り込み等で活用していくときは、レベルによる使い分けは重要だ。

まずレベル1。もちろん無敵時間も短く、時間停止もないに等しいが、ガードされてもスキが小さいのが特徴。空中の相手にヒットしてもきっちり3発入るのが大きな魅力で、「リバーサル対空」としても信用できる。もちろん潰されることもままあるが……。

レベル2は時間停止こそ少ないものの、走行中はほとんど無敵というのが何よりも心強い。よって潰されることもほとんどなく、相手が地上で技を重ねてきた際のリバーサル攻撃には最適。もちろん走行中無敵ということは、飛び道具も簡単に抜けられるということだ。ただしレベル1のように空中で拾うことはほとんどないし、ガードされたときの硬直が長く反撃を受ける。

言うまでもなく、レベル3は空中で拾う能力以外は、これらの良い部分をすべて集め、なおかつ威力も高い完全無欠な技。一応ピヨリ中に回復が可能で、4、5発目がガードされるということもあるようだが、偶然が伴わない限り無理なので気にするレベルではない。

ブルリベンジャー／相手に飛びかかって投げる、いわゆるコマンド投げ。Ⓚで横に長く、Ⓟで短くといった具合にジャンプ距離を変化させることができるが、どうやっても投げられない間合いも存在する。

形態はレベル1でマーダラーチェーン（2ヒット）、レベル2で叩きつけ→マーダラーチェーン（3ヒット）、レベル3で叩きつけ×2→マーダラーチェーン（4ヒット）。レベルによる無敵時間の差はほとんどなく、着地ちょっと前までと長い。しかし実戦では、相手が技を出したあとの硬直を狙う時間停止のほうが重要なので、実際はレベル3以外よっぽどいいタイミングでない限り、うまく決めるのは難しい。対飛び道具に合わせるのがもっとも基本的な使い方だが、現在のほとんどのプレイヤーはこれを警戒し飛び道具を撃ってこない。だが万が一に備えて、撃ちそうなときにはレバー入力だけはしておこう。

COLOR VARIATION

X-ISMⓅカラー -勝利-



X-ISMⓀカラー -勝利-



Z-ISMⓅカラー -勝利-



Z-ISMⓀカラー -勝利-



V-ISMⓅカラー -勝利-



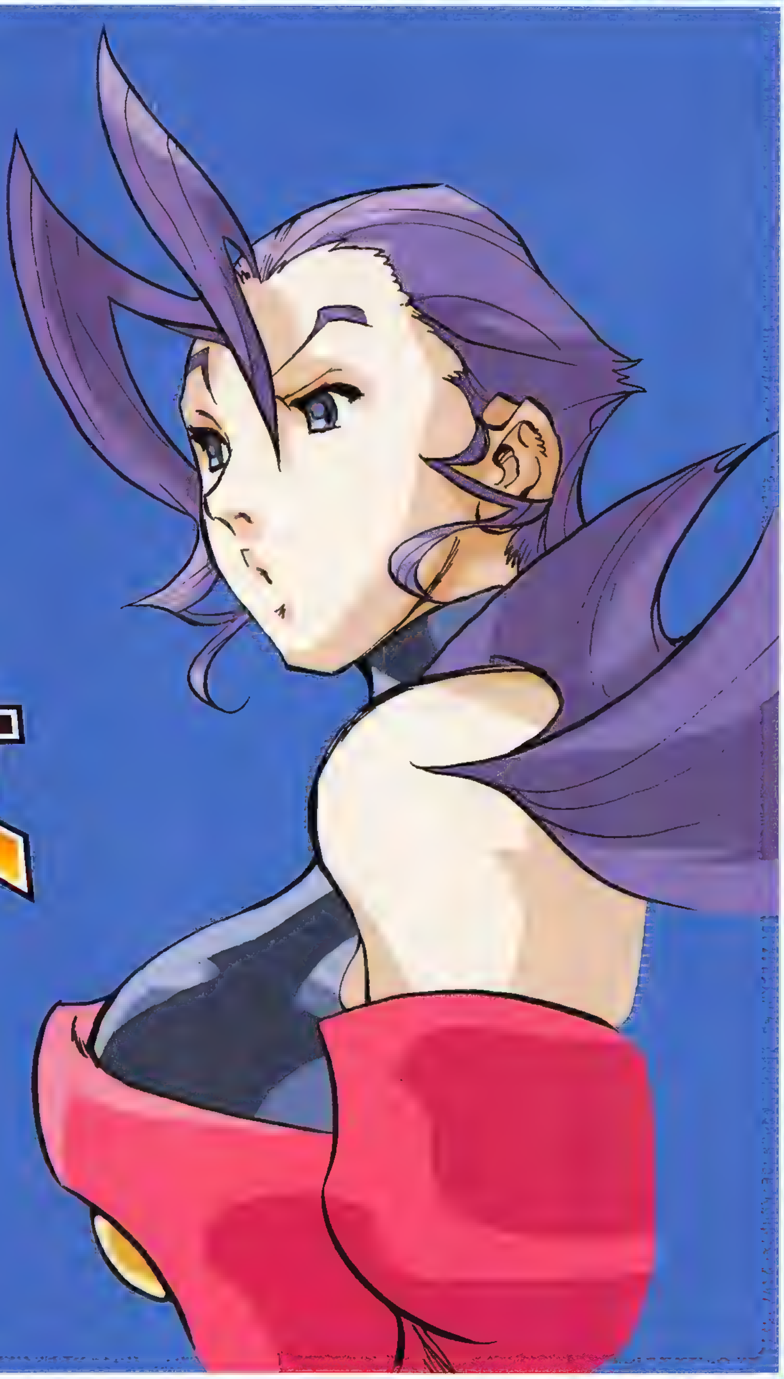
V-ISMⓀカラー -完勝-



ローズ

CV:Michiko Neya





height:178 weight:54 3size:B96 W57 H86 blood type:?

ROSE

PROFILE

ジェノバの占い師。絶世の美女。魔人ベガの「サイコパワー」に対抗する力、「ソウルパワー」を操る。今回、ベガとの最終決戦を予感したが、自分一人の力では勝利は難しいと判断し、唯一ベガのサイコパワーに屈することのない力を持つ男リュウに、力と使命の一部を託そうとする。

通常技



ローズの通常技は全体的にリーチが長いのが特徴。中でも新グラフィックの遠距離立ち強Ⓚは特に長く、牽制や連係の締めとして使える。また、それよりはリーチは劣るものの、足払いに強い遠距離立ち中Ⓟや、出が早く、長い下段のしゃがみ強Ⓚも強力だ。この3つの技のリーチ、判定を生かした地上戦がローズの基本。ただ、いずれも飛び込まれやすく、飛び込まれるとピンチなので、その点には注意して使っていきたい。

より近い間合いでは、発生が早く、リーチが長く、判定の強いしゃがみ弱Ⓟ・しゃがみ中Ⓟ・遠距離立ち中Ⓚが使える。キャンセルがかかるうえ、ガードさせてもローズ側が有利なのが大きい。ただし、「ZERO2」と異なり、しゃがみⓀは立ちガードが可能で、さらに判定が弱く、リーチも短くなっているので注意。しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓟが連続技にならなくなったのも痛い。

下段で姿勢が低く、キャンセルもかかるしゃがみ中Ⓚや、キャンセル不可になったが、足払いをスカしつつ攻撃できる遠距離立ち中Ⓚも使える。

逆に近距離技はやや使いにくく、特に近距離立ち強Ⓟ・立ち中Ⓚはしゃがまれると当たらないので注意したい。

「ZERO2」で猛威を振るった強力な対空兵器、しゃがみ強Ⓟは、リーチが短く、判定も弱くなり、相打ちを取られやすくなったが、それでも優秀な対空として使える。

ジャンプ攻撃ではジャンプ強Ⓟの判定がとにかく強く、通常技対空相手なら悪くとも相打ちは取れる。上方向にも強いので空対空にもいい。めくり狙いならジャンプ中Ⓚか。前作より遥かにめくりやすくなっている。ジャンプ強Ⓚは前作同様、昇り（速出し）で出して、しゃがみガード不能攻撃として使える。

Z-ISMのゼロカウンターはおなじみの投げタイプだが、ここから追い打ちが入らなくなり、ほとんど無意味に。飛び道具、無敵技にはかけないこと。V-ISMのゼロカウンターは足払い。リーチはあるが威力は低い。

ローズのV-ISMは少し特殊で、X/Z-ISMと同様に近距離、遠距離で自動的に技が切り替わるが、遠距離でのみ、レバー後ろで近距離技を出すことができる。

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

特殊技 X-ISM Z-ISM V-ISM

スライディング

↘+中Ⓚ



特殊技 Z-ISM V-ISM

ソウルピエーデ

→+強Ⓚ



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

ソウルスパーク

←↙↓↘→+Ⓟ



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

ソウルスパイラル

↓↘→+Ⓚ



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

ソウルスルー

→↓↘+Ⓟ



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

ソウルリフレクト

↓↙←+Ⓟ

弱　中　強



スライディング／長い距離を移動する下段攻撃。ヒットさせてもダウンさせることができないため、近くから出してめり込ませてしまうと、ヒット、ガードに関わらず反撃されてしまう。先端部をヒット／ガードさせれば反撃は受けないので、手を出してきたところにスーパーコンボ、という手が相変わらず使える。ジャンプをくぐり、画面端からの脱出するという用途も今回は重要。

ソウルピエーデ／近距離強Ⓚ後、前進する。この技もまた、ヒット、ガードに関わらず反撃を受ける。ジャンプをくぐりつつ攻撃、というのが唯一の使い道だろう。

ソウルスパーク／マフラーから光弾を放つ飛び道具系必殺技。やられ判定が大きくなり、スキも大きいので弾速が遅く跳び込まれやすい弱、中はまず使わない。遠距離で受け身の着地点などを狙って、極端に弾速が速く、ジャンプされにくい強を使っていこう。

弱ソウルリフレクトによる飛び道具吸収後、最大7段階に威力が上がる（最初の1発のみ）が、もとの威力が低いので、効果は低い。

ソウルスパイラル／弱は中攻撃から、強は強攻撃から連続技になる、連続技用必殺技。今回は弱でも突進系スーパーコンボなどで、めり込むと強攻撃でも反撃を受けてしまうほどスキが大きくなっているので注意。間合いや状況によって、強ソウルリフレクトと使い分けていこう。

ソウルスルー／対空中用の投げだが、いわゆる対空技としての用途には向かない。しかし、今回はしゃがみ強Ⓟカウンターヒット（ノーマルヒットは不可）で吹っ飛んだ相手を、受け身にほぼ関係なくキャッチできるようになり、利用価値は格段に向上した。威力もかなりのものになる。弱はほぼ真上、強は横方向に大きく伸びるので、吹っ飛んだ方向に合わせて使い分けていこう。また、対空しゃがみ強Ⓟキャンセルで問答無用の連続技になる。

ソウルリフレクト／マフラーを翻し、相手の飛び道具を、弱は吸収してゲージに変換、中は正面に跳ね返し、強は斜め上へ跳ね返す。スーパーコンボの弾は、ダンの震空我道拳のみ全段吸収／反射が可能で、それ以外のものは1発（1ヒット分）だけ打ち消すことができる。中、強はスキが少ないので、跳ね返した飛び道具を盾に攻めに転ずることができる。また強は直接攻撃手段としても優秀で、密着のしゃがみ中Ⓟから連続技になる。

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

X-ISM　Z-ISM LV1　Z-ISM LV2　Z-ISM LV3

オーラソウルスルー

↓↘→↓↘+P

レベル1　レベル2追加攻撃



レベル3・X-ISM



Z-ISM LV1　Z-ISM LV2　Z-ISM LV3

オーラソウルスパーク

↓↙←↓↙←+P

レベル1　レベル2追加攻撃



レベル3



Z-ISM LV1　Z-ISM LV2　Z-ISM LV3

ソウルイリュージョン

↓↘→↓↘+K



オーラソウルスルー／レベル1は出かかりに無敵のあるソウルスルー。「ZERO2」に比べて無敵時間が短くなり、かといって引きつけると時間停止がないために着地されてしまうことが多く、使える状況は少なくなった。

レベル2はアッパーで浮かせた相手をソウルスルーでキャッチする。アッパー部分の判定が強く、無敵時間もあるので、ローズの対空技としてはもっとも信頼性が高い。密着しているなら起き上がりにも有効だ。ちなみに、レベル1、レベル2ともに、対空しゃがみ強Ⓟキャンセルからノーマル／カウンターヒットに関わらず連続技になる。

パワーアップ著しいのがレベル3（＆X-ISM）。パンチで突進→アッパー→ソウルスルーの連続攻撃で6割近い体力を奪う強烈な破壊力も健在。無敵時間、時間停止も長く、相手の位置によって突進距離が変化するようになったので、連続技、対空、連係への割り込み全ての面において最高レベルの性能を持つに至った。ゼロカウンターに頼れなくなったローズの、ガードクラッシュを防ぐ生命線にして、起死回生の逆転をも可能にする切り札だ。

オーラソウルスパーク／オーラソウルスルー同様、この技もレベルによって大きく性質が異なる。レベル1は3ヒットするソウルスパークで、やはり発射前に無敵が切れ、時間停止もないが、逆にそのおかげで無敵時間中に相手の攻撃をスカせることも多い。

レベル2は突進して連続攻撃からのソウルスパーク。無敵もあり、ガード後大きく間合いが離れるので、気軽に地上の割り込みに使っていくことができる。

レベル3はスーパーコンボの飛び道具も跳ね返せる衝撃波付きのソウルリフレクトからソウルスパークへの連続攻撃。無敵時間が長く、密着で当たれば確かに威力は高いが、あまり使うことはないだろう。

ソウルイリュージョン／本体の動きをトレースする分身を2体出現させる。レベルによる違いは分身の持続時間のみ。「ZERO2」のときよりも分身が1体少なく、分身の攻撃間隔も狭くなったため、攻撃力が大幅に低下してしまった。また、「ZERO2」で有効だったくぐりスライディングによる引きずりも決まらなくなったが、その代わり強ソウルスパイラルでダウンを奪えるようになった。「通常技キャンセルソウルイリュージョンからの連続技」も相変わらず可能だ。

COLOR VARIATION

X-ISMⓅカラー
X-ISMⓀカラー
Z-ISMⓅカラー
Z-ISMⓀカラー
V-ISMⓅカラー
V-ISMⓀカラー



ベガ

CV:Tomomichi Nishimura





height:182 weight:96 3size:B133 W90 H92 blood type:A

VEGA

PROFILE

秘密組織「シャドルー」の総帥。悪の波動「サイコパワー」を操る魔人。今回の事件の中心人物。すでに己の持つサイコパワーが肉体の許容量を超えはじめたベガは、新たな代替ボディーを作る研究を続けてきたが、素材としてリュウに注目。捕らえて精神的屈服を強いようと画策する。

通常技



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
垂直ジャンプ	デスナックル	サイコデスナックル	サイコデスストライク	ニースタンプ	スピンブレイク	トマホークキック
斜めジャンプ	デスナックル	デスチョップ	サイコデスストライク	ニースタンプ	ハイクラッシュ	トマホークキック
遠距離立ち	ラリアット	サイコラリアット	サイコラリアット	ヘルニーキック	シャドーミドルキック	シャドーハイキック
近距離立ち	ラリアット	サイコボディーブロー	サイコアッパー	ヘルニーキック	シャドーミドルキック	シャドーハイキック
しゃがみ	ジャブ	サイコジャブ	サイコアッパー	デスレッグ	デスレッグ	ホバーキック

ゼロカウンター

相手の攻撃をガード中に
レバー前＋同じ強さのＰ＋Ｋ

Z-ISM



V-ISM

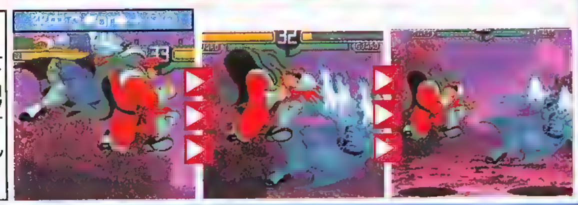


投げ

デッドリースルー



サイコフォール



VEGA

CHARACTER DATA

ベガの通常技はややクセがあるので、しっかりと理解していきたい。まず、連打の利く技がない。立ち弱Ⓟにしても「ピピピピピ」と使うことができず、牽制として使う場合は1発1発確実に出すこと。また、地上で連続技として成立させるにはカウンターを取ることが条件なので、基本的には期待してはいけない。対戦で弱攻撃→弱攻撃、または弱攻撃→中攻撃と連係する場合には、相手に割り込まれてしまう覚悟をしつつ使用する。

また、相手の足払いなどの間合いの外から攻撃可能な立ち中Ⓚは、ベガの地上戦の要ともいえる。ただ、ISMによって性質が変わってくるので注意したい。

まず、後ろにタメを作りながら技を出していきたいのは当たり前な話。するとV-ISMで問題が発生する。レバーを後ろに入れながらの中Ⓚなので、短い近距離用の技になってしまうのだ。これは、かなり不利と判断できるので、あまりオススメできない。

ほかに、しゃがみ強Ⓚはガードパワーゲージを大きく奪うので、残りが少なかったら迷わず滑っていく。ガードさせればガードクラッシュになり、ヒットしたら相手はもちろんダウンする。あとは接近して立ち強Ⓟと立ち強Ⓚで未然に相手のジャンプなどを防げれば理想的となる。

お次は投げを見てみよう。ベガの投げはⓅ同時押しのみ。これは地上でも空中でも変わらない。投げスカリモーションは小さいほうなのでこのあたりは恵まれている。

ゼロカウンターは当然、Z-ISMとV-ISMの2種類。Z-ISMのゼロカウンターは、ベガワープのように相手の反対側へ回り込むもので、ダメージは与えられない。相手との距離は、遠距離立ち中Ⓚがギリギリ届くくらいなので、反撃できそうなときは使ってもいい。ただ、完全に画面端から脱出したいのであれば、ベガワープを使ったほうがゲージを消費しないで済む。V-ISMのゼロカウンターは、あの「あまい！」で知られる掌底だ。相変わらず強く、じつに使いやすい。

ベガの挑発は2種類あり、そのままスタートボタンを押すと「ぬるいわ」で、レバーを前に入れながらおこなうと無言で首を斬るポーズをとる。

※写真中の■は必殺技キャンセル可能を表す（■…X-ISM、■…Z-ISM、■…V-ISM）

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

必殺技 Z-ISM V-ISM

サイコショット

←タメ→＋Ⓟ



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

ダブルニープレス

←タメ→＋Ⓚ



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

ヘッドプレス

↓タメ↑＋Ⓚ



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

サマーソルトスカルダイバー

↓タメ↑＋Ⓟ後にⓅ（ヘッドプレス後にⓅ）



　ベガの必殺技は基本的にタメ技で、いわゆるコマンド入力で出すことができるのはベガワープのみである。ジャンプからの連続技などはタメ時間ギリギリなので、すぐにタメを作るようにしたい。

サイコショット／両方の掌にサイコパワーを充満させ、片手で投げるように放出する飛び道具。X-ISMにはなく、Z-ISM、V-ISMの必殺技。いちおうキャンセルからの連続攻撃に組み込めるが、技の硬直が意外に大きいので注意したい。よって、跳ばせて落とす的な戦法は完全に考えないほうが良い。とうぜん弱中強での違いがあり、飛来していく弾のスピードがそれぞれに対応している。

ダブルニープレス／前方に鋭く突進しながら空中で1回転してキック攻撃を2回行なう。ニープレスと言うよりは、浴びせ蹴りのほうがイメージはわかりやすい。ベガを象徴する技のひとつである。この必殺技は技の硬直が大きいため、ガードされると基本的に反撃を受けてしまう。そのため、連続技で使うかガードクラッシュできそうなときに使用したい。弱中強では明らかに移動距離が違うので、相手との間合いを考慮して使いたい。

ヘッドプレス／その名の通り、相手の頭上をめがけて踏みにいく技。そのとき、腕を組んでいる余裕は帝王のプライドか。この技は相手をホーミングしてくれるので弱中強を意識する必要はない。ホーミングしてくれない、あるいは踏んでくれないというのは、相手がダウンしているときで、タイミングが早いのだろう。また、この技のあとにⓅを追加入力することで、後述のサマーソルトスカルダイバーを出すことができる。

サマーソルトスカルダイバー／空中から襲いかかるパンチ攻撃。空中で制御できるので多様な動きをすることができる。技の出かかりの軌道はヘッドプレスに似ているので、相手が対処しにくいのが利点。なお、X-ISMでは技が変化し、本来は下方向へ伸ばしている手を横上方へ伸ばす。よって、真下方向からの攻撃に多少弱くなるが、その代わり横方向には判定が強くなっている。

ベガワープ／その場から姿を消し、再び別な場所へ現れる移動技。画面端などに追い込まれたときの脱出技として重宝する。レバーとボタンである程度調整でき、レバー前方向Ⓚで相手の背後に出現。他は前方向Ⓟ、後ろ方向Ⓟ、後ろ方向Ⓚ、と次第に手前に出現するようになる。

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

必殺技 Z-ISM V-ISM

ベガワープ

→↓↘or←↓↙+PPPorKKK



必殺技 X-ISM

サイコクラッシャー

←タメ→+P



X-ISM Z-ISM LV1 Z-ISM LV2 Z-ISM LV3

ニープレスナイトメア

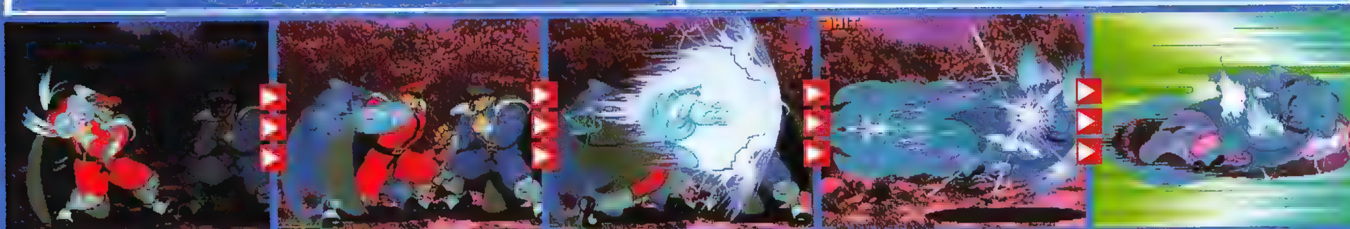
←タメ→←→+K



Z-ISM LV1 Z-ISM LV2 Z-ISM LV3

サイコクラッシャー

←タメ→←→+P



ニープレスナイトメア／ダブルニープレスの強力版で、ダブルニープレスを2回行なうのが基本形。Z-ISMでのレベル3とX-ISMのニープレスナイトメアは最後をホバーキックで締めくくる。ヒット数は、X-ISMは8ヒットし、Z-ISMはレベル1、2、3ごとにそれぞれ4、6、8と上昇していきダメージも高くなる。

着目したい点は無敵時間であろう。この無敵時間を有効に使いたいのであれば、レベル2以上のニープレスナイトメアを使用していくこと。レベル1ニープレスナイトメアでは相手の技との相打ちが多いので注意したい。なお、この技は硬直が少ないので、もしガードされたらという心配をする必要があまりない。単純にニープレスナイトメアを連発するだけで強力だ。さらに、ここで相手にガードされてもゲーム上のシステムが味方をしてくれる。それはガードパワーゲージの存在である。この場合はレベル1になるが、ニープレスナイトメアを2回もフルガードさせればかなりのガードパワーゲージを減少させることができる。相手にこのままガードし続けていると……と思わせれば理想的な展開といえる。

サイコクラッシャー／全身にサイコパワーをまといながらドリルのように回転する突進技。Z-ISMのみのスーパーコンボで、X-ISMでは必殺技で標準装備されている。まずはこちらから見ていこう。弱中強での大きな違いは移動距離。弱では相手の背後に回り込むほどの突進力はないものの（いちおう可能）、中か強のサイコクラッシャーであれば容易に相手の反対側へ落ちる。このとき、大きく間合いが離れることになれば反撃される可能性はグンと減ることになる。さて、お次はスーパーコンボ版のサイコクラッシャーも見ていこう。レベル別での意識的な使い分けはそんなに気にする必要はない。大きなダメージを与えたいのであれば単純にレベルを上げるといった具合。そして、比較されるのがニープレスナイトメアとどちらがいいのかといったところ。やはり安定感でいけばニープレスナイトメアのほうがいい。理由は攻撃範囲が上にも横にも広いからだ。サイコクラッシャーは攻撃範囲もさることながら、攻撃している時間もちょっと短い。ただし、ニープレスナイトメアが地上以外では全段ヒットしないのに対し、サイコクラッシャーは相手が空中でもすべてヒットする可能性がある。

SAGAT

CHARACTER DATA

COLOR VARIATION



サガット

CV:Shinichiro Miki





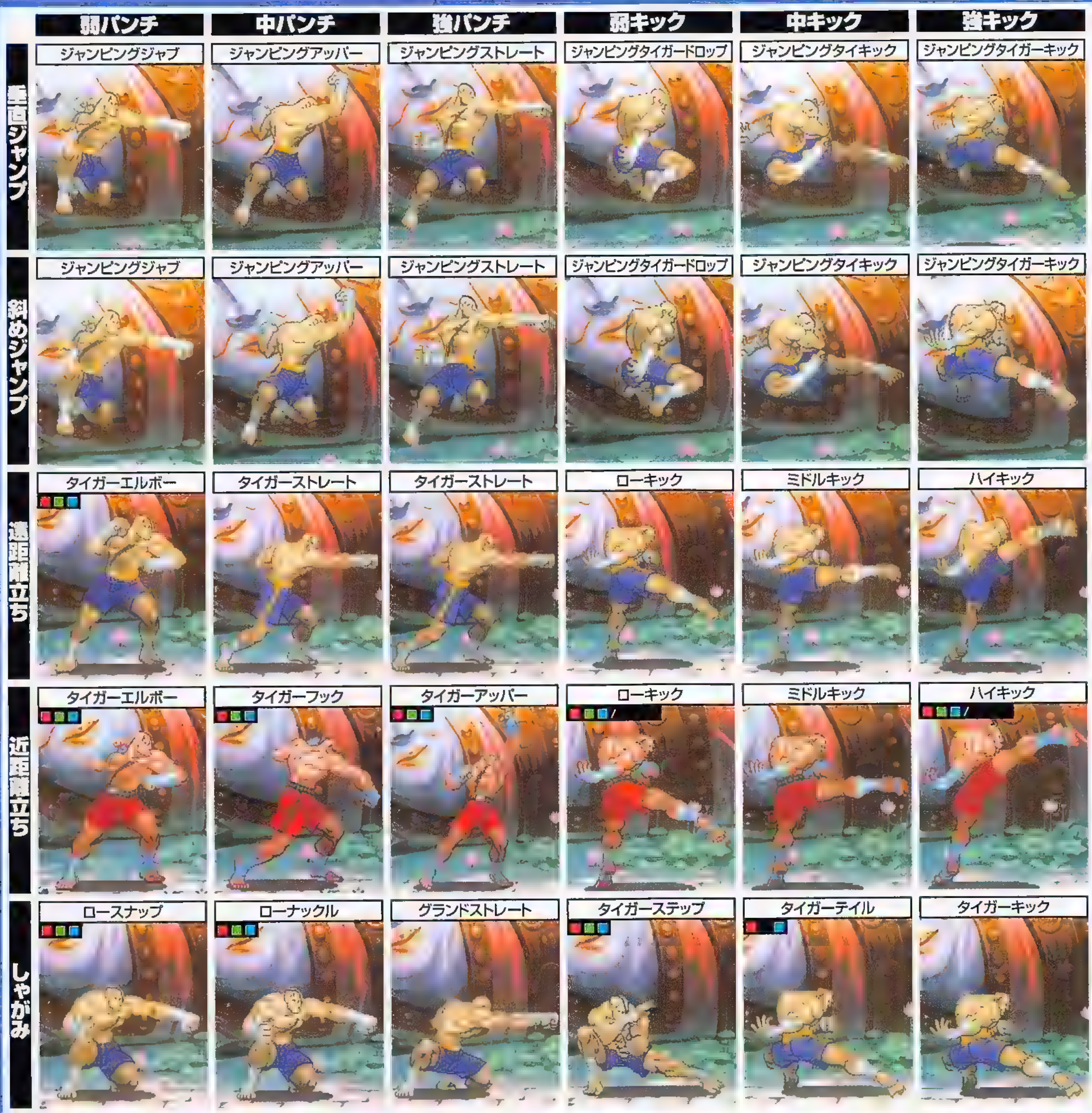
height:226 weight:109 3size:B140 W87 H95 blood type:B

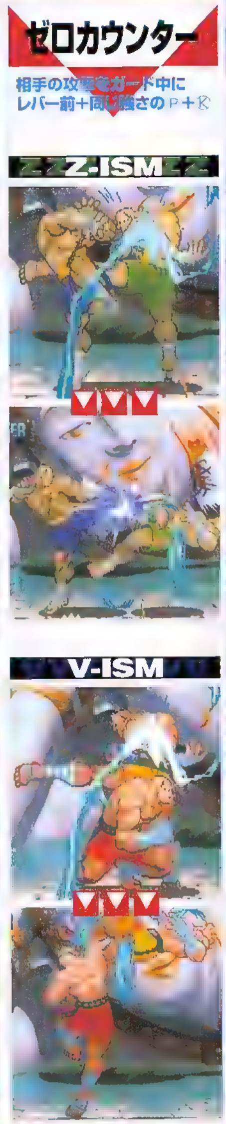
SAGAT

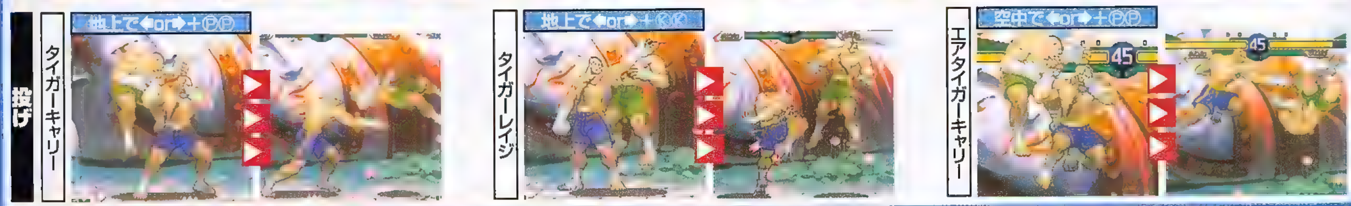
PROFILE

タイランド・ムエタイ界の伝説の帝王。「隻眼の猛虎」と畏れられている。かつてリュウに必殺の昇龍拳を食らって敗北を喫し、その復讐に燃えている。胸についている大きなキズはそのときのもの。復讐心と怒りが彼の原動力。今作にいたり、少しずつ「強さ＝怒り」の信念がゆらぎつつある。

通常技







サガットの通常技はややリーチが長めのものがあるが、打撃のポイントが低いか高いかの2つしかなくて、使いどころが難しい技が多い。特に立ち技はクセが強いので気をつけて使いたいところ。

サガットはその背の高さから、跳び込まれやすいので、なるべくしゃがんでいるのがいい。つまりしゃがみ技が重要となる。

しゃがみ弱Ⓚは接近戦で超重要。キャンセルをかけて攻めたてたい。しゃがみ中Ⓚはリーチがあるので、牽制のメインとなる。Z-ISM以外ならキャンセルがかかるので、そこから必殺技に連係させていけてさらに重要な技となる。しゃがみ強Ⓚはスキが大きいが、これを当てないとダメージチャンスである起き攻めがおこなえないので、多少無理してでも当てていきたい。

しゃがみ中Ⓟは判定が強いので、空振りでもいいのでどんどん出していき、相手の地上技をつぶしていきたい。しゃがみ強Ⓟはリーチがあるので、ギリギリの間合いで出していくとヒットさせやすい。また、跳び込みから2回連続で出していってガードパワーゲージをごっそり奪うときにもどんどん使っていこう。

立ち技で使うのはおもに4つ。立ち中Ⓟはリーチとスキの少なさから、やや多めに使ってジャンプ封じをしていきたい。立ち強Ⓟはスキが大きいのでやや怖い。ここぞというところでバーンと当てると非常に気持ちがいい。立ち中Ⓚは地上での牽制用。しゃがんでいる相手にはほぼスカるので多用は禁物だ。レバー後ろ強Ⓟは先読み対空と、大技のスキに叩き込む連続技用に使っていく。やはりこれもスキありありなので多用は禁物だ。

次はジャンプ攻撃について見てみよう。はっきりいってパンチ系は攻撃が上方向すぎるので使わない。ではキック系はどうなのかといえば、弱Ⓚがめくり用、中Ⓚは空対空用、強Ⓚは普通の跳び込み用だ。

投げはⓀ投げがおすすめ。端ならば追撃を狙えるからだ。Ⓟ投げもダメージ面では悪くない選択である。

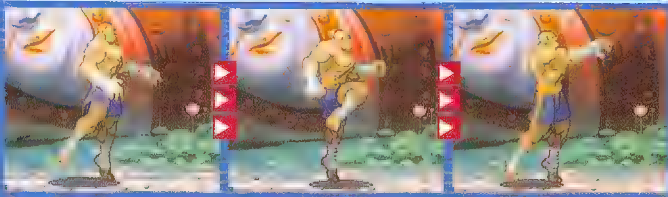
ゼロカウンターはどちらのISMもなかなか優秀だが、タイガーブロウを出しておけ!! という感じで使わない。

※写真中の■は必殺技キャンセル可能を表す（■…X-ISM、■…Z-ISM、

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

特殊技 フェイクキック
Z-ISM V-ISM

中K連打(2回)



特殊技 アングリーチャージ
Z-ISM

↓↘→+スタート



必殺技 タイガーショット
X-ISM Z-ISM V-ISM

↓↘→+P



必殺技 グランドタイガーショット
X-ISM Z-ISM V-ISM

↓↘→+K



必殺技 タイガーブロウ
Z-ISM V-ISM

→↓↘+P



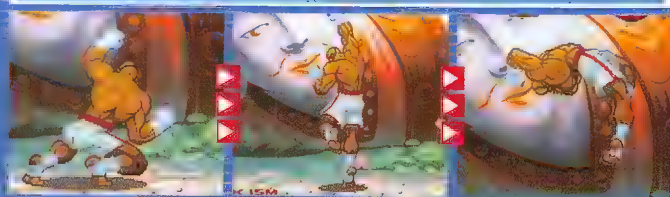
必殺技 タイガークラッシュ
X-ISM Z-ISM V-ISM

→↓↘+K(X-ISMは↓↘→↗+K)



必殺技 タイガーアッパーカット
X-ISM

→↓↘+P



フェイクキック／立ち中Kを振ると見せかけて、そのまま蹴り足を引っ込めて相手を幻惑する技。だが、実戦で狙って出す機会などなく、立ち中Kを出そうとしたときのミスで出ることがほとんど。中Kボタン連打をゲージためにに使うという使い方もあるが……

アングリーチャージ／ゲージを1つ消費して、かつてリュウに付けられた傷をうずかせる技。これを発動したあとにタイガーブロウを出すと、若干攻撃力が高くなるという効果がある。

タイガーショット／両手の拳を合わせて、そこから気の弾を出す技。気弾は相手の顔面近くを水平に飛んでいく。以前はタイガーショットはサガットにとって非常に重要な技であったが、本作の飛び道具は距離が離れれば離れるほどダメージが減少するという性質があり、サガットのそれは、中でも非常に低い性能となっている。画面の半分以上離れた場合、たとえ当たったとしてもダメージは1ドットしかないのだ。下手をするとくらったほうがガードするよりも体力が減らないのでは、というくらい低い攻撃力なので、飛び道具主体の攻めは成り立たないぞ。だが、まったく使わないわけではなく、相手の動きを少しでも止めておいて、その間に近づいていくのに使う。

グランドタイガーショット／しゃがみつつタイガーショットを放つ技。姿勢が低いぶん跳ばせて落とす戦法が成り立ちそうだが、スキが大きいので基本的には画面中央での連続技用にしか使わないことが多い。ダメージに関する注意点はタイガーショットと変わらない。

タイガーブロウ／低い姿勢から腕と足を伸ばす反動を利用して、天高く拳を突き上げる技。

この技はサガットの命綱として大活躍する。基本は対空に使うが、対地用にも使っていく。中・強に比べて弱の無敵時間がやや長いのを覚えておこう。

タイガークラッシュ／膝蹴りで相手に突っ込んでいく技。遠距離から使えば反撃されにくいので、キャンセルをかけつつ使って相手を端に追い込んでいくために使う。弱・中・強どれでもガードさせたときのスキが一緒なので、より遠くにいく強を主に使っていく。

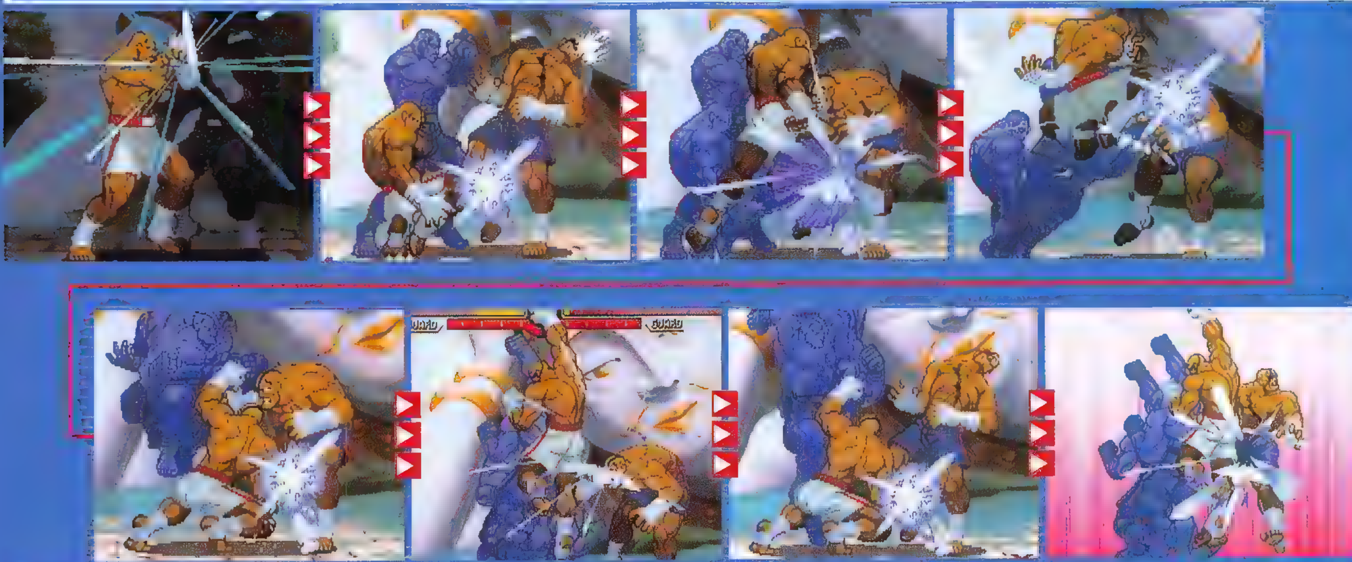
タイガーアッパーカット／タイガーブロウのX-ISM版。タイガーブロウに比べて横方向の判定が強くなり、代わりに無敵時間が短くなっている。対地用として使用する。

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

スーパーコンボ | X-ISM | Z-ISM LV1 | Z-ISM LV2 | Z-ISM LV3

タイガージェノサイド

↓↘→↓↘+K



スーパーコンボ | Z-ISM LV1 | Z-ISM LV2 | Z-ISM LV3

タイガーキャノン

↓↘→↓↘→+P



スーパーコンボ | Z-ISM LV1 | Z-ISM LV2 | Z-ISM LV3

タイガーレイド

↓↙←↓↙←+K



タイガージェノサイド／タイガークラッシュで突っ込み、そのままタイガーブロウを叩きこむ技。レベル3になるとタイガーブロウを2回も叩きこむぞ。

このタイガージェノサイドはサガットの代名詞ともいわれるスーパーコンボではあるが、時間停止が短く、連続技として使用するか、相手が技を空振りしていてくれない限りヒットさせにくい。

無敵時間はレベル2から長めになっており、タイガークラッシュの終わりぐらいまであるので、飛び道具を抜けたりするのに使っていける。ただし、こういう使い方をするとダメージが非常に低くなってしまうので要注意。

というのも、タイガージェノサイドは密着から当てていかないとまともなダメージにならないからだ。この状況は滅多にないので、大抵クリーンヒットはしない。

もう二つ注意点がある。タイガークラッシュの最後の部分を当てるように出すと、次のタイガーブロウがスカってしまうこと。そして、タイガークラッシュでカウンターを取ると、次のタイガーブロウがスカってしまうことだ。したがって非常に使いどころが難しい技と言える。レベル2以上ならヒットさせれば追撃を狙えるのが救い。

タイガーキャノン／タイガーショットの強化版。ということはそう、距離が離れるとダメージが落ちるのである。もともと少ないダメージなので、見るに耐えないものがある。無敵、時間停止、ともにほぼ皆無である。

タイガーレイド／足払いを出したあとに前方に突進しつつ、蹴りを出していく技。今回のサガットのメインスーパーコンボ。その理由は時間停止が長く、ダメージが安定して高いからだ。

特にレベル3ならば、最初の足払いが届く位置であれば暗転後にガードしても間に合わないので、連続技や割り込みに使っていける。ダメージも体力ゲージ半分近く安定して奪えるので頼りにしていい。

無敵時間に関してはさすがにそれほど長くはなく、レベル2以上で出さないと攻撃判定発生まで続いてくれない。したがって、必ずレベル2以上で使っていくようにしたい。また、今回はタイガーレイド→タイガーブロウという連続技が無理になっていて、若干スキができている。ガードされると反撃を受ける可能性があるので、的確に割り込んでいくことが重要だ。

COLOR VARIATION

X-ISMⓅカラー -勝利-



X-ISMⓀカラー -勝利-



Z-ISMⓅカラー -勝利-



Z-ISMⓀカラー -勝利-



V-ISMⓅカラー -挑発-

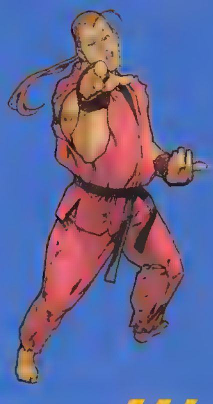


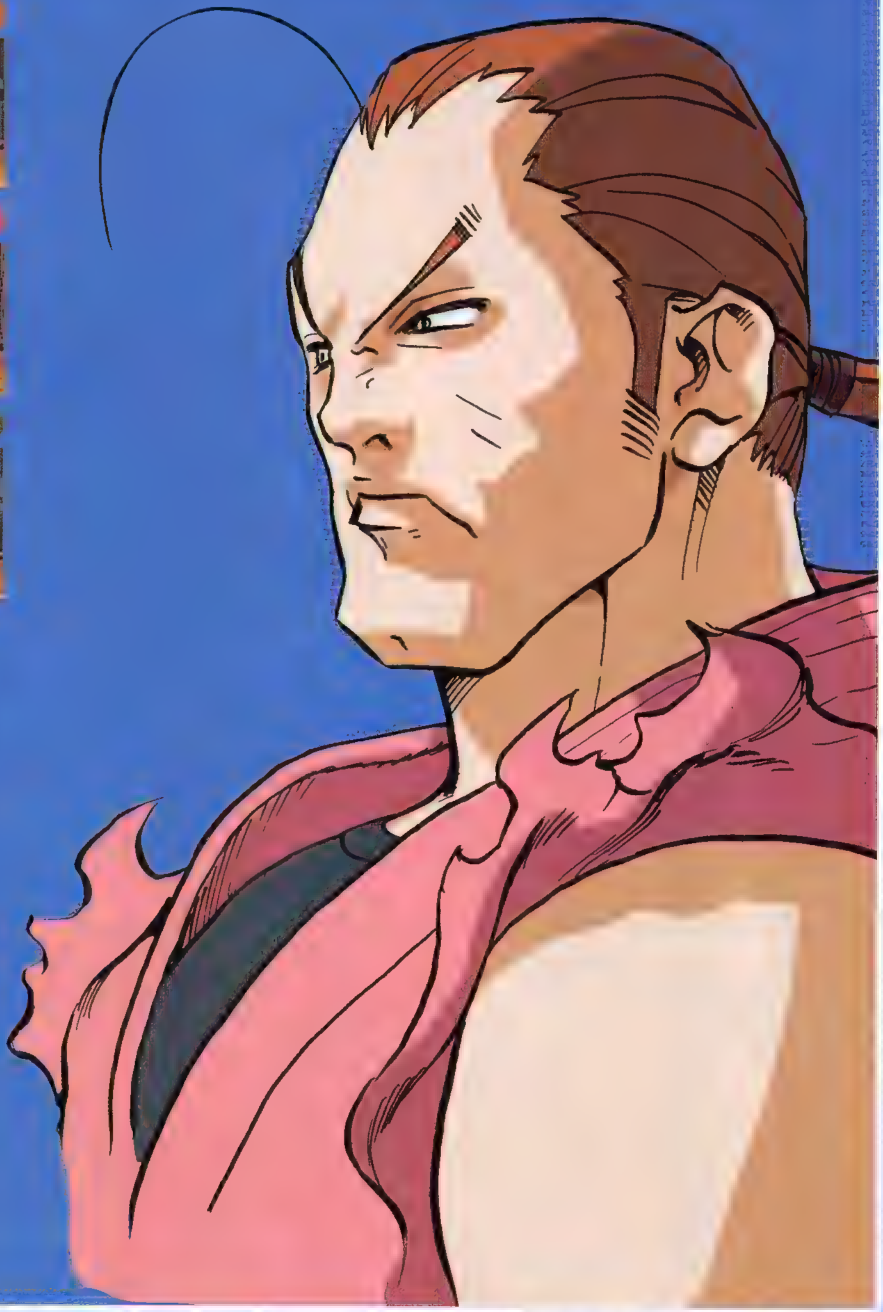
V-ISMⓀカラー -挑発-



ダン

CV:Osamu Hosoi





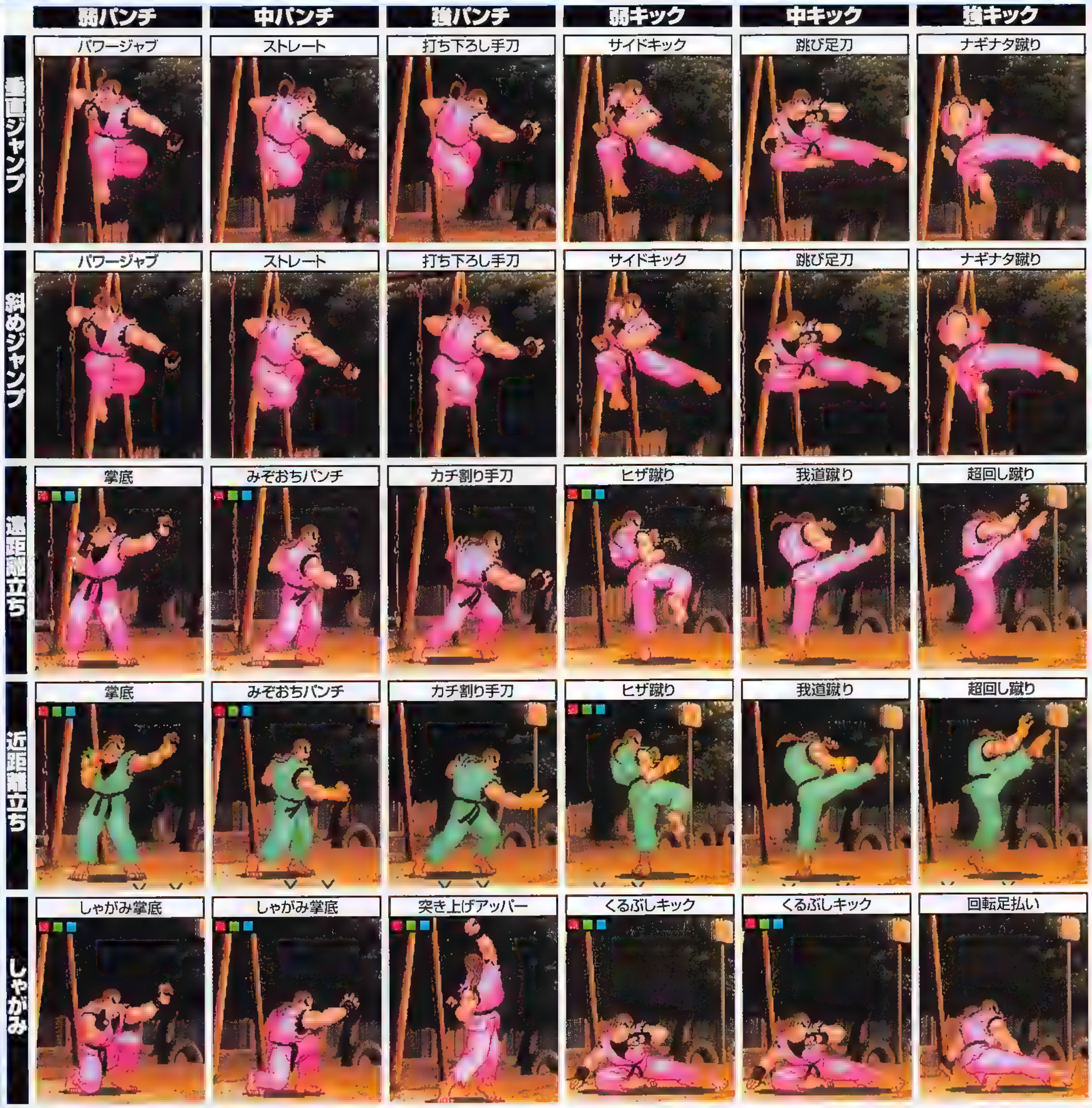
height:177 weight:74 3size:B113 W83 H88 blood type:O

DAN

PROFILE

本名　火引 弾(ヒビキ ダン)。香港在住。敵討ちのためにサガットを追う格闘家。彼の父ゴウは、かつて若きサガットに挑み、敵の片目を奪いながらも命を落とした。ダンは父親を殺したサガットを倒すべく我流の修行を重ねストリートファイターとなった。

通常技



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
垂直ジャンプ	パワージャブ	ストレート	打ち下ろし手刀	サイドキック	跳び足刀	ナギナタ蹴り
斜めジャンプ	パワージャブ	ストレート	打ち下ろし手刀	サイドキック	跳び足刀	ナギナタ蹴り
遠距離立ち	掌底	みぞおちパンチ	カチ割り手刀	ヒザ蹴り	我道蹴り	超回し蹴り
近距離立ち	掌底	みぞおちパンチ	カチ割り手刀	ヒザ蹴り	我道蹴り	超回し蹴り
しゃがみ	しゃがみ掌底	しゃがみ掌底	突き上げアッパー	くるぶしキック	くるぶしキック	回転足払い

投げ



背負い投げ



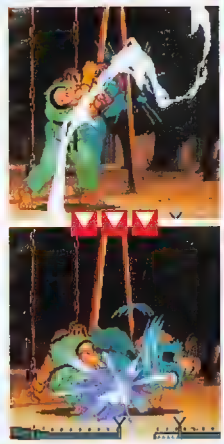
漢投げ（おとこなげ）

ゼロカウンター

レバー前＋同じ強さのP＋K



Z-ISM



V-ISM

ダンの通常技は実は他キャラよりはるかに劣るというわけでもなく、使い分け次第では似たタイプであるリュウやケンと同程度の地上戦・空中戦を挑むことが可能だ。

地上戦での要となる技が、立ち中Ⓚと立ち中Ⓟ。どちらの技も出の早さがしゃがみ弱Ⓟに次いで早く、判定も強い。立ち中Ⓚは中～遠距離での牽制に使ったり、対空っぽく働かせたりできる。立ち中Ⓟはキャンセル可能なので、連続技・連係を選んで展開させられる。

リーチ面ではしゃがみ中Ⓚ・強Ⓚが比較的長め。ただし、しゃがみ中Ⓚは技の発生がかなり遅く、強Ⓚはガードされると反撃を受けることがあるので注意しよう。

これらの技に加え、立ち弱Ⓚ・しゃがみ中Ⓟ、追撃用の立ち強Ⓟ・強Ⓚを使ってみてもいいだろう。

ジャンプ攻撃は粒ぞろい。その中でも一歩抜きんでているのが弱Ⓚ。下方向に対する判定がかなり強く、相手の対空技をも潰しかねない高性能な技。ほかにも、連続技を狙いやすい中Ⓟ、めくりが可能な中Ⓚ、ダメージ重視の強Ⓟ、空中戦で使ってもいい強Ⓚなど、どの技も使用価値が高いといえる。

投げについては、通常・空中ともにⓅ投げしか持っていない。通常投げの性能は悪くなく、投げる方向の選択が可能で、投げたあとに立ち中Ⓚで追撃できることもある。相手は中途半端な高さで受け身がとれてしまう点もまた魅力。画面端に向けて投げよう。空中投げは必ずダン側へ相手を投げてしまうので、追いつめている場合にはあまり使いたくない。性能は普通。

Z-ISMのゼロカウンターは、挑発しながらその腕で攻撃する。V-ISMはしゃがみ強Ⓚを出す。ほかのキャラと同様に、ダンもゼロカウンターはあまり使わない。特にV-ISMはほかに勝手のいい技があるのでなおさらだ。

ダンの挑発はほかのキャラと異なり、1ラウンド中に何回も出せる。また、X-ISMのみすべての挑発技に攻撃判定がつく。とりわけ立ち挑発は重要で、X-ISMダンの持つ技の中で最高の対空性能を誇る。ヒット後、間合いを詰められるので、決して無視はできない技だ。ただ、ダメージが…。

※写真中の■は必殺技キャンセル可能を表す（■…X-ISM、■…Z-ISM、■…V-ISM）

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

特殊技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

しゃがみ挑発（ちょうはつ）

しゃがみ中にスタート



特殊技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

ジャンプ挑発（ちょうはつ）

ジャンプ中にスタート



特殊技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

前転挑発（ぜんてんちょうはつ）

↓↘→＋スタート



特殊技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

後転挑発（こうてんちょうはつ）

↓↙←＋スタート



特殊技　V-ISM

サイキョー流防御（りゅうぼうぎょ）

ガード中に→＋PPP



必殺技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

我道拳（がどうけん）

↓↘→＋P



必殺技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

晃龍拳（こうりゅうけん）

→↓↘＋P



必殺技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

断空脚（だんくうきゃく）

↓↙←＋K



しゃがみ挑発／しゃがんで挑発。X-ISMのみ攻撃判定があるが、攻撃力は微々たるものである。出せば少しゲージが増えるので、ひまなときは出してみるのもいいかも。
ジャンプ挑発／空中でポーズ。他の挑発技と違いゲージ増加は0で、攻撃もまず当たらない。よって使わない。
前転挑発・後転挑発／前転もしくは後転して挑発。X-ISMなら攻撃判定もある。移動中は地上やられ判定になっているので多用できないが、強引に相手に近づく一手段に。
サイキョー流防御／相手の攻撃をはね返し、強引に相手を遠ざける。V-ISM専用技で、いわゆる「アドバンシングガード」というやつだ。

入力タイミングはややシビアだが、狙って出せるようになれば戦力大幅アップは間違いない。相手を画面端へと追い込む手段として、またオリジナルコンボ回避技として、あるいは反撃できない連係・スーパーコンボに対し、反撃を狙えるようにするためなど、大きな可能性を秘めている。対空技として使用し、相手が技を出してこなかったときは投げに自動で変化するのも○。
我道拳／片手で気弾を飛ばすが、出したそばからすぐに消えてしまう。弱中強の順に飛距離、技のスキが増えていく。この技のスキは大きく、相手との間合いに応じたボタンで出さないと、ただでさえ反撃されてしまう技が、さらに反撃されやすくなってしまう。画面端で連続技として使うのはやや危険かもしれない。堅くいくなら使わないのが正解だが、へっぽこ使いとしては出したくてしょうがない、麻薬のような技。
晃龍拳／上昇しながらアッパーをみまう、昇龍拳と似て非なる技。基本的に対空性能は低いのだが、ときおり体が光ることがあり、このときだけは昇龍拳並の強さを発揮する。ただしいつ光るかは把握できないのでいまいち。

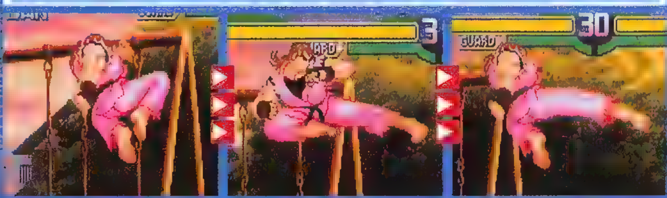
対空技として使用するよりも、連続技として使ったり浮かせたあとの追撃の一手段として使うほうが無難。
断空脚／脚を伸ばしながら放物線を描きつつ相手に突進する技。基本的にしゃがんでいる相手にはヒットせず、特殊な状況以外では連続技にもならないため、あまり使われない技である。ただしダメージは結構高めだ。
空中断空脚／文字どおり空中で断空脚を出す。こちらは弱、中で出すことで、しゃがんでいる相手にも当てることができる（しゃがみガードは可能）。ジャンプ中ならいつ

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

必殺技　Z-ISM　V-ISM

空中断空脚

空中で↓↙←+K



スーパーコンボ　Z-ISM

挑発伝説

↓↘→↓↘→+スタート



Z-ISM LV3

挑発神話

↓↙←↓↙←+スタート



X-ISM　Z-ISM LV1　Z-ISM LV2　Z-ISM LV3

必勝無頼拳

↓↙←↓↙←+K



スーパーコンボ　Z-ISM LV1　Z-ISM LV2　Z-ISM LV3

震空我道拳

↓↘→↓↘→+P



Z-ISM LV1　Z-ISM LV2　Z-ISM LV3

晃龍烈火

↓↘→↓↘→+K



でも出すことが可能で、ジャンプの軌道、高度、そして押したボタンによって様々なパターンで攻撃できる。弱をしゃがんでいる相手にガードさせればダン側が若干有利、中ならほぼ五分ということも覚えておこう。また、↓↙←のあとにレバーを上要素に入れてボタンを押すことで、低空で出すことができる。自在に扱えればかなり有効だ。
挑発伝説／ゲージを1つ消費し、連続で挑発しつつ前進する。出された側は「余裕っス！」まで待ってから超特大連続技を決めるか、ジャンプ中に空中キャッチ系スーパーコンボを決めるとノリがいい。お好きな反撃をどうぞ。
挑発神話／キュピーン。相手を油断させるため、あるいは我が道を行くときに使う。発動後は全てのボタンが挑発になり、画面をところ狭しと動き回れる。相手の攻撃をかいくぐって、いかに挑発するかが醍醐味。なかば試合放棄行為なので、相手に攻撃されても怒らないこと。
必勝無頼拳／相手をボコる乱舞系のスーパーコンボ。レベル2で出せば無敵時間、レベル3で出せば無敵時間＋時間停止が付く。ダメージもそれなりに高いが、全段ヒットさせるためにはかなり近い間合いから出す必要がある。割り込み能力は高めなので、連続技として使うよりも相手の地上技に合わせてカウンターを狙ったほうが良い。
震空我道拳／我道拳の強化版。とは言っても元が元なので強化してもさほどではない。レベルが上がるにつれて気弾のリーチとヒット数が向上する。一応他のスーパーコンボに比べて技後のスキが小さい利点はあるが、画面が暗転してからガードが間に合うので、中距離で相手の技に合わせて出さないとヒットしない。確実なのは連続技に組み込むことだが、実はダメージがそれほど高くないので、他のスーパーコンボにゲージをまわしたほうが効率は良い。だがへっぽこ代表としては使いたくて以下略。
晃龍烈火／晃龍拳を2回連続で相手に見舞う技。レベル1だとなんに使えばいいのかわからないくらい真上に上昇するが、レベル2以上で出せばそれなりの距離を進みながら上昇する。このとき若干の無敵時間を持っている。
　この技の真価はレベル3を使用したときにある。無敵時間に加え、長めの時間停止があるので、対空技としてはほぼ完璧で地上戦のカウンター技としてもかなり優秀。しかもダメージが半端ではなく、ヒットさせればそのラウンドは貰ったも同然である。

COLOR VARIATION

X-ISMⓅカラー -[illegible]-



X-ISMⓀカラー -[illegible]-



Z-ISMⓅカラー -[illegible]-



Z-ISMⓀカラー -[illegible]-



V-ISMⓅカラー -[illegible]-



V-ISMⓀカラー -[illegible]-





さくら

CV:Yuko Sasamoto



height:157 weight:42 3size:B80 W60 H84 blood type:A

SAKURA

PROFILE

世田谷区に住む女子高生。とある日、ストリートファイターの姿(=リュウ)を見かけ、その凄さにのめりこんでいく。あの人=リュウともう一度会いたい、戦いたい。リュウとの再会を目指す旅であり、同時に新しい世界を知りたいという好奇心を満たす旅でもある。

通常技



強力な通常技がそろっているさくら。基本性能自体が高いきらいはあるが、使い分けは面白い。いくつかピックアップして見ていくことにしよう。

立ち弱Ⓟは連打キャンセルが利き、攻撃判定を出し続けていられる。攻撃判定が薄く、相手との高さが合いにくいのが弱点だ。

近距離立ち中Ⓟはしゃがんだキャラにも当たってくれる。対空としても真上近くにいる相手に当たり重宝する。

近距離立ち強Ⓟは連続技・追撃・対空などに役立つ万能に近い技。ガードクラッシュ狙い時にも活躍する。

遠距離立ち強Ⓟはカウンター狙いに最適な技。ただしやられ判定が先に出るため置いておく感じで使うとよい。

立ち弱Ⓚはおもにしゃがみ弱Ⓚからの連続技に使われる。ここから強咲桜拳（➡⬇↘＋強Ⓟ）につなぐのが形だ。

立ち中Ⓚは重要な牽制技である。中技にしてはリーチが長く、しゃがんでいる相手にも当たってくれる。やられ判定が低い位置にあるので対空技にもなる。

遠距離立ち強Ⓚはリーチの長さが特徴で、ほかの技を使う間合いの一歩外の相手を攻撃することができる。間合いを間違えると近距離立ち強Ⓚが出てしまう。

しゃがみ中Ⓟは下段でキャンセルもかかる。しゃがみ中Ⓚより低い位置にある判定を攻撃することができるが、発生スピードが遅いのが弱点。

しゃがみ強Ⓟは対空技として使われる。伸びきってもスーパーコンボでならばキャンセルがかかる。

しゃがみ弱Ⓚは発生が早く連打が利き、下段なので接近戦で多用することになる。

しゃがみ中Ⓚは発生が早くリーチも長いので、牽制や割り込みなどに便利な技だ。

ジャンプ攻撃はジャンプ強Ⓟが万能に近く使用頻度が高い。あとはめくり能力を持つジャンプ中Ⓚ、発生が早く斜め上方向に強いジャンプ中Ⓟ、下方向に攻撃判定がのびているジャンプ強Ⓚといった使い分けが有効だ。

通常投げは2種類あり。Ⓟ投げは確定するダメージが少ない代わりに起き上がりを攻めることができ、Ⓚ投げは確定のダメージが大きい代わりに相手と離れてしまう。

※写真中の■は必殺技キャンセル可能を表す（■…X-ISM、■…Z-ISM、■…V-ISM）

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

特殊技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

フラワーキック

→＋中K



必殺技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

波動拳（はどうけん）

↓↘→＋P（P連打でタメ）



必殺技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

咲桜拳（しょうおうけん）

→↓↘＋P



必殺技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

春風脚（しゅんぷうきゃく）

↓↙←＋K



必殺技　Z-ISM　V-ISM

さくら落（お）とし

→↓↘＋K後にP（3回まで）



必殺技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

空中春風脚（くうちゅうしゅんぷうきゃく）

空中で↓↙←＋K



フラワーキック／初出当時、その見た目により強烈なインパクトを与えた技。今となっては見慣れてしまった感があるが、ここまでロコツな描写がさわやかさを保っている例は珍しく、根強いファンを獲得している。性能的には前作同様しゃがみガード不能技だが、「ZERO3」では特殊な状況を除いて連続技として使うことはできなくなった。判定面は強力な技ではないが、高い位置に攻撃を出しながら前進するので、相手とうまくぶつかることも多い。

波動拳／いわゆる気をためて放つ飛び道具。他のキャラの波動拳に比べて技の発生が遅い代わりに、技を出したあとの硬直時間が短い。コマンド入力時、ボタンを複数回押すことによって二段階ほどためることができる。ためることにより気弾の大きさが大きくなり威力も増すが、代わりに射程は短くなる。主に波動拳を出すタイミングを変えるために使われる。

咲桜拳／昇龍拳に似た技だが、他キャラの昇龍拳に比べ上昇時の前に乗りだす度合いが大きい。対空技としてはできるだけ前に乗りださない弱で使うのが基本。連続技としては弱中強それぞれにメリットがあり、プレイヤーの狙いによって使い分けることができる。

春風脚／竜巻旋風脚に似た技だが、山なりな軌道を描くのが特徴。弱だとただの旋風脚のような技になる。足元のやられ判定をなくしながら接近することができる。ガードされると反撃を受けてしまうので、ガードさせないか足先をガードさせるようにして反撃をスカらせる用に使っていきたい。ここから春一番を出す手もある。

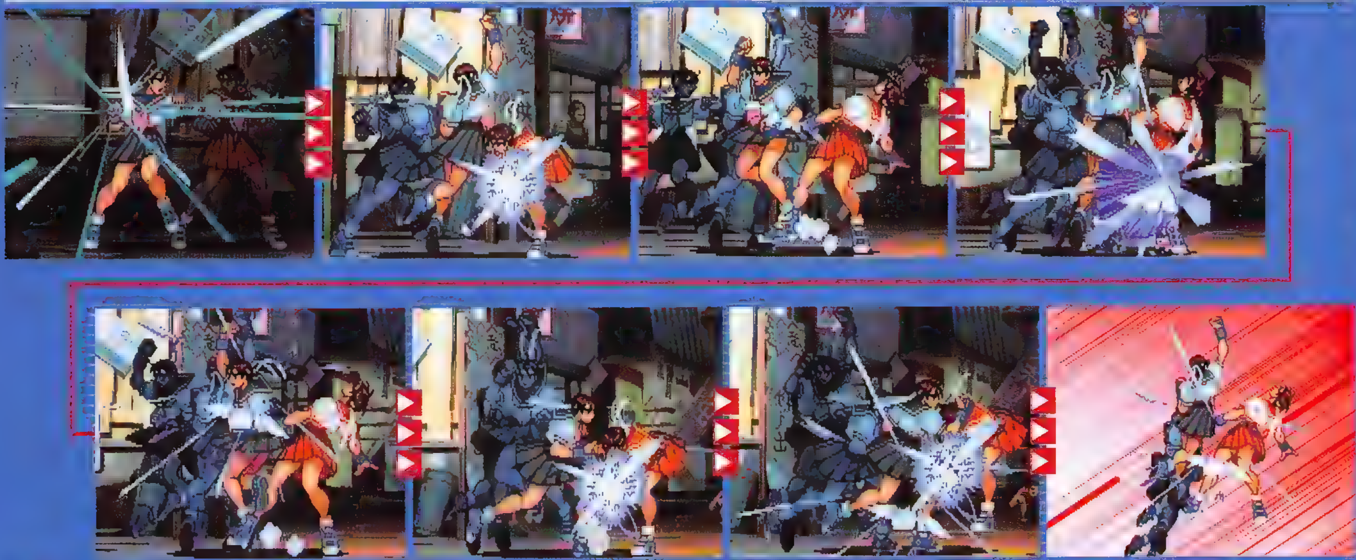
さくら落とし／「ストリートファイターZERO2α」で追加された技。「ZERO3」ではZ-ISMとV-ISMで使うことができる。実戦ではあまり使われないが、ある程度対空能力があり、画面端では連続技としても使える。ボタンを押すことにより3回まで攻撃を出すことができ、ダメージもそこそこあるので、余裕があるときに狙っていくと良いだろう。

空中春風脚／文字通り空中で出す春風脚。ガードさせたときの硬直はたっぷりとある。跳び込みのタイミングが変わるので、たまに使うと効果的だ。垂直ジャンプから使ったり、最後のひと削りやバックジャンプでゲージをためたりと、意外に用途は多い。

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

乱れ桜（みだれざくら）

↓↘→↓↘+K



真空波動拳（しんくうはどうけん）

↓↘→↓↘→+P



春一番（はるいちばん）

↓↙←↓↙←+K



乱れ桜／咲桜拳を連続で繰り出す技。割り込み能力、攻撃力ともに高く、用途の広いスーパーコンボ。時間停止能力があり、レベル3で使うと暗転後、攻撃判定が発生するまで相手の動きを止めることができる。この時間停止能力はなにかと便利なので、割り込みや連続技として使うとき以外はレベル3で使うと良いだろう。特に対空で使うときは、攻撃が間に合うか間に合わないかを分けることになりやすい。乱れ桜はX-ISMで使うこともできる。この場合はZ-ISMレベル3と同等と考えておくと良い。

真空波動拳／波動拳よりも巨大な気弾を放つ技。発射時のサイズは大きいが、すぐに小さくなってしまう。技の発生が遅く、攻撃力も低く、さらにガードされたときには反撃を受ける恐れがあるため、使いどころが難しい技。

実戦では空中ガードされない利点を生かして、垂直ジャンプした相手に使っていくと良い。垂直ジャンプ攻撃は落としにくいので重宝するはずだ。あとは後ろ受け身を使った相手を追いかけるようにして出す手もあるが、距離が離れると威力が低下していくので大ダメージは望むことはできない。

春一番／回転しながら足払いを繰り出す技。この技の魅力はガードされたときのリスクが少ないことと、下段始動技ということである。ガードされる恐れがあるときに使っていくと効果的な技である。ヒットが確定している場合はほとんどの場合乱れ桜を使ったほうが良い。乱れ桜のほうが攻撃力が高く、無敵時間も長く、さらに空中の相手にも当たってくれるからだ。

春一番の性能を活かすには、レベル3の時間停止を利用したい。乱れ桜と違い、暗転前に立ちガードしている相手にもヒットさせることができる。相手がしゃがみガードに移行する前に攻撃をかけることができるのだ。もしガードされても相手とほぼ同時に動き出せるため、相手の体力を削ったあと攻撃を続行することができる。

ガードされたときのスキはレベルによって異なり、レベルが上がるにつれてスキは小さくなる。レベル1でもほとんど反撃は受けないが、相手のほうが先に動けるようになるので自分から動き出すことは難しい。レベル2になるとわずかに相手が先だが、しゃがみ弱Ⓚやしゃがみ中Ⓚあたりなら出しておいて損はない。レベル3ならほぼ同時なので、いろいろな攻めをおこなえる。

COLOR VARIATION

X-ISMⓅカラー -勝利-



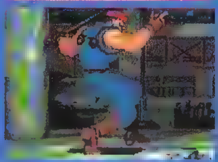
X-ISMⓀカラー -勝利-



Z-ISMⓅカラー -勝利-



Z-ISMⓀカラー -勝利-



V-ISMⓅカラー -挑発-



V-ISMⓀカラー -挑発-



ロレント

CV:Ijin Yamano





height:180 weight:81 3size:B122 W86 H90 blood type:O

ROLENTO

PROFILE

軍人至上主義を唱えるファイター。もとはマッドギアのメンバーだったが，軍人による軍人のための新国家を建設するという野望のために同志を募って戦い続ける。

通常技

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
垂直ジャンプ	フライロッド	ブロッケイドロッド	トライアンフロッド	ソルジャーキック	コマンドーキック	コマンドーキック
斜めジャンプ	フライロッド	ブロッケイドロッド	トライアンフロッド	ソルジャーキック	コマンドーキック	コマンドーキック
遠距離立ち	ショートロッド	サプライズロッド	ヴィクトリーロッド	ハイニールキック	ミドルキック	リバースヒールキック
近距離立ち	ショートロッド	サプライズロッド	アッパースイング	ハイニールキック	ニールキック	リバースヒールキック
しゃがみ	スカーミッシュロッド	アンブッシュロッド	レボリューションロッド	スライドキック	トラップキック	ジェネラルスライディング



ゼロカウンター

相手の攻撃をガード中に
レバー前＋同じ強さのⓅ＋Ⓚ

Z-ISM

V-ISM



投げ

カーネルキャリア

デッドリーパッケージ

フェイタリティーパッケージ



ロレントの通常技はどの技もリーチが長め。連打できる技こそないものの、一長一短のその通常技の性能を知り、使い分けることで、強力な連係を組み立てられる。

立ち弱Ⓟは全技中もっとも発生が早く、リーチもそこそこあり、ダメージも大きめで、ガードさせたあとも有利というかなり使い勝手のいい技。攻めの連係のなかにも組み込めるし、中距離から歩きつつ出していくこともできる。守りにもそれなりに使える。要となる技だ。

しゃがみ中Ⓚ、近・遠距離立ち中Ⓚも使いやすい。特にしゃがみ中Ⓚは出が早い・リーチ長い・下段・キャンセル可能、と4拍子揃っている。必殺技に連係させていく。

立ち中Ⓚは多用こそしないが、近距離時はガードさせたあと有利で、遠距離時はリーチが長め。牽制になる。

立ち中Ⓟは対空技になる。ロッドの先を当てるような間合いで出せば強力。ただ、先端以外は判定が弱い。

立ち強Ⓟは対空技に使うが、立ち中Ⓟよりも近い跳び込みに使う。技が出るまでは遅いので、反応が遅れたときや起き上がりに跳び込まれたときには向いていない。

対して立ち強Ⓚは立ち中Ⓟよりも遠い間合いで対空技として使う。出番は少なく、出が遅くてスキも大きい。

しゃがみ強Ⓟはリーチが長く、連係の締めや牽制技として使える。ガードクラッシュさせやすいことも利点。

しゃがみ強Ⓚはスライディングで、下段でリーチも長く、ヒットすればダウンを奪えるので強いのだが、ガードされると反撃されやすい。出は早いほうなので、遠距離での反撃技として使うことはある。起き攻め狙いの技。

ジャンプ攻撃はそのほとんどを使い分けていく。弱Ⓟと弱Ⓚは空中にいる相手に対して対空として使う。弱Ⓟのほうがダメージ・リーチ・出の早さの面で優れている。強Ⓟ・強Ⓚは正面から跳び込むときに使う。中Ⓚはめくり技に使う。詳しくは対戦攻略を参照のこと。

通常Ⓟ投げは方向を選べる。Ⓚ投げは逆方向に移動する。間合いは普通よりわずかに狭いが、さほど気にならない。空中投げは斜め上方向に間合いが広く便利。

ゼロカウンターは、Z-ISMが打撃。性能は対地上戦用。V-ISMは移動。オリジナルコンボを使ったほうがよさそう。

※写真中の■は必殺技キャンセル可能を表す（

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

特殊技 X-ISM Z-ISM V-ISM

フェイクロッド

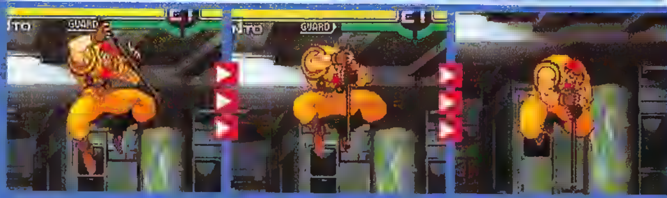
→+中Ⓚ



特殊技 X-ISM Z-ISM V-ISM

スパイクロッド

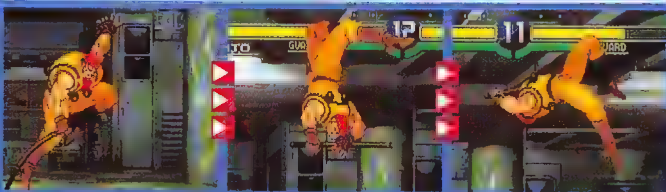
空中で↓要素+中Ⓚ



特殊技 Z-ISM V-ISM

ハイジャンプ

↓↑



特殊技 X-ISM Z-ISM V-ISM

トリックランディング

着地時にⓀⓀⓀ



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

パトリオットサークル

↓↘→+Ⓟ(最高3回まで)



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

スティンガー

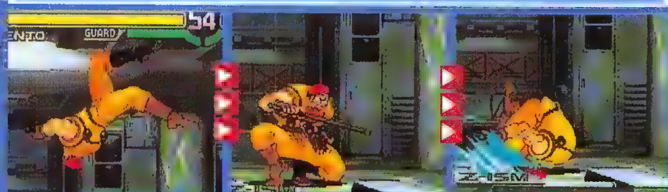
→↓↘+Ⓚ後にⓅorⓀ



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

メコンデルタアタック

ⓅⓅⓅ後着地時にⓅ



フェイクロッド／地上にロッドを突き立て、自分の体を支える。下段攻撃に強いがスキだらけ。主に他の行動の失敗で出る暴発技だ。

スパイクロッド／空中で下方向にロッドを出し、相手を襲う技。ジャンプ軌道が変化し、X-ISMの場合はそのまま着地する。当て方次第ではそのまま攻め続けることができるのでお世話になる。Z-ISM、V-ISMは着地せずに小さく跳ね上がり、レバーで移動可能。V-ISMはここからさらにジャンプ攻撃が出せるが、スキの大きさから大きな効果は望めない。

ハイジャンプ／通常よりも大きな軌道でジャンプする。このときは普通のジャンプと同様に、技も出せればガードもできる。相手が反応できない間合いから出してもいい。ハイジャンプと通常ジャンプを混ぜることで動きにバリエーションが出てくるはずだ。使い慣れておきたい。

トリックランディング／着地点にロッドを突き立て、跳ねて移動する技。攻撃はできず、着地にスキもある。

パトリオットサークル／ロッドを回転させて攻撃する。連続で同じコマンドを入力する（最高3回まで）ことで、最大11ヒットまでヒット数が伸びる。入力タイミングをずらすこともできるので、ガードされてしまったときにあがいてみよう。基本的に連続技時専用技。入力ミスで連続技にならなかった場合は反撃を受けるので注意。

スティンガー／垂直に跳躍しナイフを投げつける。2段階の入力が必要で、→↓↘+Ⓚで垂直ジャンプし、次にボタン入力することでナイフを投げる。

上昇中でも下降中でも出すことができ、ボタンによってナイフの投げる角度が変わる。弱ならほぼ真下に、強なら遠くに投げる。相手の足元に当てていく使い方が有効。着地際にスキがあり、ナイフは相手の攻撃によって落とされてしまうので、読まれないように使っていこう。

メコンデルタアタック／小さく丸まりながら突進する技。この技もスティンガー同様2段階の入力が必要。ⓅⓅⓅで小ジャンプし、次のⓅ入力で転がる。

弱→中→強の順に移動距離が長くなる。弱だとほぼ元にいた位置までしか転がらず、強なら画面約3分の2程度移動する。単に移動技としても使ってもいいし、攻撃してもいいが、画面端だとかなり反撃されやすいので注意したい。

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

メコンデルタエアレイド

↓↙←+Ⓟ後にⓅ



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

メコンデルタエスケイプ

↓↙←+Ⓚ後にⓅorⓀ



X-ISM Z-ISM LV1 Z-ISM LV2 Z-ISM LV3

テイクノープリズナー

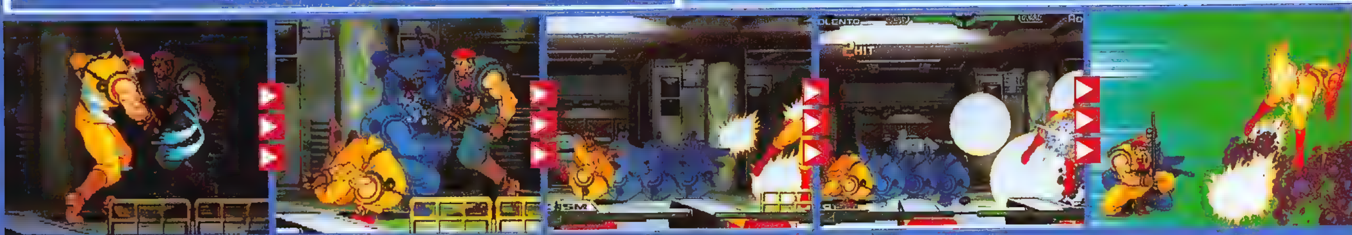
↓↘→↓↘→+Ⓟ



Z-ISM LV1 Z-ISM LV2 Z-ISM LV3

マインスイーパー

↓↙←↓↙←+Ⓟ



Z-ISM LV1 Z-ISM LV2 Z-ISM LV3

スティールレイン

↓↘→↓↘→+Ⓚ



メコンデルタエアレイド／後転したのちにジャンプで接近、ロッドで叩きつける技。この技も2段階入力が必要。↓↙←+Ⓟで後転し、ボタンで攻撃する。攻撃しないで回避技として使うこともあれば、攻撃まで出して相手を固めることもできる。ガードさせればロレント側が有利。判定の強いロッドの先端部分を当てていくと良い。

メコンデルタエスケイプ／ロレント側の壁へ跳躍後に、ターンして戻りつつ攻撃する技。壁ターン後は空中制御が可能で、ほとんどの空中技が出せる（空中投げができず、X-ISM以外はスパイクロッドも出せない）が、空中ガードはできない。また削りダメージもない。移動技として使うこともあるが、やはり攻撃するために使いたい。

テイクノープリズナー／糸を相手の足元に張り巡らせ、引っかけて吊るす技。下段技で、レベルにより糸の進んでいくスピードが速くなってき、移動距離も長くなる。連続技には組み込めず、無敵時間もないに等しいが、時間停止能力があるので、至近距離で暗転中に下段ガードしていない場合は確実にヒットする。近距離で強引に出したり、中～遠距離で相手の足払い系の技や飛び道具に合わせて決めるのが定石。糸のリーチはレベル1がしゃがみ強Ⓟとほぼ同じで、レベル2は画面4分の3くらい。レベル3とX-ISMは端まで届く。

マインスイーパー／自分の足元に爆弾を設置し、後転しながら爆発させていく技。レベルによって仕掛ける爆弾の数が変化する。爆弾は空中ガード不能で、1発当たれば次々に巻き込んでいくが、着弾が遅くまずヒットしない。

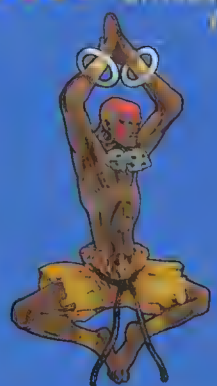
爆弾は飛び道具扱いなので、攻撃中に相手の技をくらっても着弾する。相打ちの形になるが、さらに追撃できるので損はしていないかも。しかし使う場面はまずない。

スティールレイン／ナイフを数本まとめて真上に飛ばし、数瞬後に「暗転したときの相手の位置」に落ちてくる。立ち／しゃがみガード可能で、ダメージもさほど高くない。相手のガード硬直時間は弱攻撃並で、ガードクラッシュ値も低い。一応レベルを上げることで横の攻撃範囲を広くすることができるが、効率は悪い。無理に使うとすれば、画面端でレベル1で出し、すぐに前ジャンプ、密着状態からレベル2テイクノープリズナーを出し、引っかかることを期待するぐらいだろう。一見使いにくそうに見えるが、研究の結果やはり使いにくかった、という技である。

COLOR VARIATION



ダルシム





height 176(variable) weight 48 3size B107 W46 H65 blood type O

DHALSIM

PROFILE

インドのヨガ修行僧。修行により、手足の関節を自由に外すことができる。驚異的なリーチで敵を遠間から封じ込める。もともと彼は争いを好まない性格であったが、村が流行り病に襲われ、治療費を調達する必要性が生じ、やむなくストリートファイトという手段を選択した。

通常技

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
遠距離ジャンプ	ジャンプズームアンダーパンチ	ジャンプズームサイドパンチ	ジャンプズームパンチ	ジャンプズーム前蹴り	ジャンプズーム前蹴り	ジャンプズームハイキック
近距離ジャンプ	ジャンプアンダーパンチ	ジャンプサイドパンチ	ジャンプパンチ	ジャンプ前蹴り	ジャンプ前蹴り	ジャンプハイキック
遠距離立ち	手刀水平チョップ	ズームストレート	ダブルズームストレート	ズームローキック	ズームハイキック	ズームハイキック
近距離立ち	手刀チョップ	手刀アッパー	ヨガヘッドバット	ローキック	合掌キック	ヨガニーキック
遠距離しゃがみ	ズームパンチ	ズームパンチ	ズームパンチ	スライディング	スライディング	スライディング
近距離しゃがみ	手刀水平チョップ	手刀水平チョップ	手刀水平チョップ	スラストキック	スラストキック	スラストキック



ゼロカウンター

相手の攻撃をガード中にレバー前＋同じ強さのⓅ＋Ⓚ

Z-ISM



V-ISM



投げ

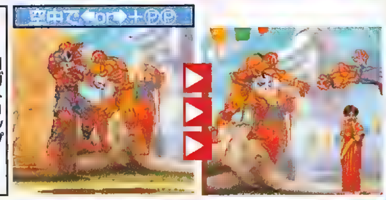
ヨガスマッシュ　地上で←or→＋ⓅⓅ



ヨガスルー　地上で←or→＋ⓀⓀ



ヨガトリップ　空中で←or→＋ⓅⓅ



ダルシムはほかのキャラと違い、Z-ISMの場合でも遠近の切り替えをレバー入力でおこなう必要があり、非常にテクニカルだといえる。難しいと感じたらX-ISMだ。

離れた相手に対して使っていくおもな技は、遠距離立ち中Ⓟ・遠距離しゃがみ中Ⓟ（対地上用）と遠距離立ち中Ⓚ・強Ⓚ（対空中用、要先読み）の4つ。そのほかにも、間合いに応じて遠距離立ち弱Ⓚ・遠距離立ち強Ⓟ・遠距離しゃがみ強Ⓟを使う。

遠距離しゃがみⓅはいずれも下段で、相手の動きを止めやすい（このときは中Ⓟ）ほか、飛び道具をかわしながら攻撃することもできる（おもに強Ⓟ）。

地上からの接近を防ぐには遠距離立ち弱Ⓚ、ジャンプからの接近を防ぐには遠距離立ち強Ⓚがいい。遠距離立ち中Ⓚはその中間に相当する。

近距離立ち弱Ⓟ・中Ⓟ・強Ⓟ・中Ⓚは強力な対空技。それぞれ判定の強い部分が異なるので使い分けが必要。

近距離しゃがみⓅは技の出が早くスキも小さい。強Ⓟは上方向にも少し判定があり、突進技への反撃に使える。中Ⓟは目押しでほかの通常技を連続ヒットさせることができる。なお、近距離しゃがみⓅはキャンセルが可能なので、連続技・連係にも組み込みやすく非常に便利だ。

遠距離しゃがみⓀはいわゆるスライディングで下段技なのだが、弱・中のものは出が早くスキもないため、牽制用として使ったり、その姿勢の低さを利用して相手の攻撃を避けながら攻撃したり、ラッシュに組み込んだりと、さまざまな局面で使えるので、積極的に取り入れたい。

ジャンプ攻撃にも遠近の使い分けが必要。対空として使う場合は近距離ジャンプ中Ⓚ・強Ⓟ・中Ⓟ・強Ⓚが扱いやすく、遠距離からの牽制として使うときには遠距離ジャンプ中Ⓚ・強Ⓟがいい。弱Ⓟもそれなりに使える。

通常Ⓟ投げは攻撃力が高く、さらなる追撃が望めるのが強み。通常Ⓚ投げの出番はまずない。空中投げは間合いが非常に広く、狙って投げるチャンスは多い。

ゼロカウンターは、Z-ISMは近距離立ち中Ⓟが出る。対空として使いやすい。V-ISMはスライディング。地上戦で使うといい。

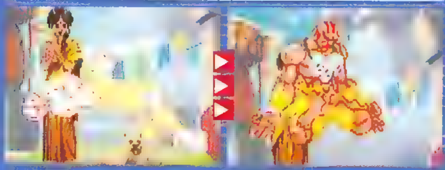
※通常技の欄はキャンセル可能を表す（■…X-ISM ■…Z-ISM ■…V-ISM）

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

特殊技 Z-ISM V-ISM

ヨガエスケイプ

転倒前に←↙↓+K



特殊技 Z-ISM V-ISM

空中挑発（くうちゅうちょうはつ）

空中でスタート



特殊技 Z-ISM

ヨガショック

←+弱P押し続ける



特殊技 X-ISM Z-ISM V-ISM

ドリルキック

空中で↓要素+K



特殊技 X-ISM Z-ISM V-ISM

ドリル頭突き

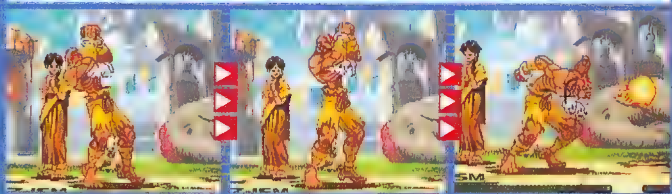
空中で↓要素+強P



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

ヨガファイアー

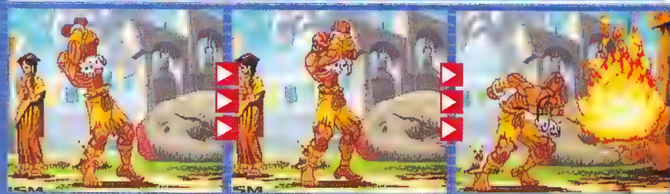
↓↘→+P



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

ヨガフレイム

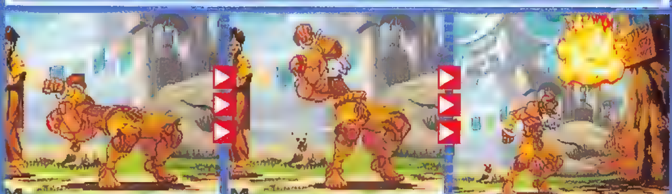
→↘↓↙←+P（X-ISMは←↙↓↘→+P）



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

ヨガブラスト

→↘↓↙←+K（X-ISMは←↙↓↘→+K）



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

ヨガテレポート

→↓↘or←↓↙+PPPorKKK（X-ISMは空中不可）



ヨガエスケイプ／ダウン直前にテレポートし、体勢を立て直す。受け身の法則を無視して出すことができるので、使う場面を選んで出せば強力。
空中挑発／空中で結跏趺坐（けっかふざ）を組み、瞑想しながら徐々に降下する。実戦で使う場面はないだろう。
ヨガショック／「ヨガ！」と叫びながらチョップを出す。特殊技だが技の出が遅すぎるので、実戦では使わない。
ドリルキック／空中で突然軌道を変え、回転しつつ斜めから急降下する。弱中強で降下角度が異なり、弱なら浅く、強なら急角度で降下する。着地後のスキが大きめなので、あまりにガードさせる打点が高いと反撃を受けやすい。
ドリル頭突き／ドリルキックとは逆に頭から降下する。降下する角度は浅い。地上にいる相手に出すと効果的。
ヨガファイアー／前傾姿勢で口から炎を出す。X-ISMは弾速も変化せずに画面端まで飛んでいくが、Z-ISM、V-ISMは徐々に弾速が落ちていき、画面端まで届くことなく消滅する。弱で出した場合はダウンを奪えず、中、強で出した場合は必ずダウンを奪える。状況によって使い分けていこう。相手がジャンプ攻撃を出しても届かないほどの距離か、通常技キャンセルで使うのが一般的だ。
ヨガフレイム／前方に巨大な炎を吐き続ける技。弱中強で出るまでの早さと攻撃持続時間が変わる。連続技以外は弱で出すのが基本。攻撃判定が上方向・横方向に大きく、対空・対地を問わずに使用しやすい。ガードさせた時点で炎が消えるため、スキが小さくなるという利点もある。さらにジャンプ防止に適し、連続技にも組み込んでいける。
ヨガブラスト／ヨガフレイムを上方向に吹く。一部のキャラに対する対空技や追撃技として使うことがある。
ヨガテレポート／一瞬にして画面から消え、その直後に別の場所に出現する技。ボタンとレバーの組み合わせで4カ所から出現場所を選択でき、→↓↘だと相手の左側、←↓↙だと相手の右側に、そしてPだと相手の近くに、Kだと遠くに出現する。コマンド完成直後からやられ判定がなくなるので、相手の攻撃を避ける能力は抜群。ただし出現時に若干のスキがあるため、Kで移動するのが堅実だと思われる。また、X-ISM以外は空中でも出すことができる。出現するときも空中なので、連続技を受けにくくすることができる。出現後は真下に落下し、若干のスキがあったのちにジャンプ状態に戻る。

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

スーパーコンボ | X-ISM

ヨガテンペスト

←↙↓↘→←↙↓↘→+Ⓟ



Z-ISM LV1 | Z-ISM LV2 | Z-ISM LV3

ヨガインフェルノ

↓↘→↓↘→+Ⓟ



Z-ISM LV1 | Z-ISM LV2 | Z-ISM LV3

ヨガストライク

↓↘→↓↘+Ⓚ



Z-ISM LV1 | Z-ISM LV2 | Z-ISM LV3

ヨガストリーム

↓↙←↓↙←+Ⓟ



ヨガテンペスト／X-ISM限定技で、ヨガフレイムと同じ形の炎を吹くが、その攻撃力には大きな差がある。炎は最大5ヒットし、空中ガード不能。炎が出る前に技が潰されることはなく、若干の時間停止及び無敵時間もある。つまり技を出した瞬間に相手が地上ガードをしていなければヒットするということだ。

主な使いどころとしてはやはり対空技としてだが、その他にも連続技、投げたあとの追撃、相手の地上技に対するカウンターなど、様々な場面で活用できる。

ヨガインフェルノ／上下に首を振りながら炎を吹き散らす技。レベルによって炎を吹き出す回数が異なる。

レベル1は技の出が遅くダメージも低いうえに、判定も弱いのでまず使わない。レベル2にすれば少々の無敵時間が付き、攻撃力も高くなる。相手の地上技に対してカウンターを取ったり、連続技に組み込んだりしていこう。レベル3になれば時間停止も長くなり、画面が暗転したときにガードしていないとまずヒットし、ダメージもそれなりに高く使い勝手がいい。

一応空中ガード不能技だが、ダメージが低すぎるので地上にいる相手に対して狙っていきたいところだ。

ヨガストライク／コマンド入力後ジャンプし、空中にいる相手を脚で挟み地面に叩きつける。レベルによって叩きつける回数が変化する。上昇中に有効な無敵時間があるわけでもなく、上昇する角度もほぼ真上なので、常に狙っていける技ではない。ただしダメージは非常に魅力的なので、狙いどころをしぼって使いたい。

もっとも決めやすい状況は、近距離弱Ⓟで相手のジャンプ攻撃を迎撃して、キャンセルでレベル3を出すというもの。他にも画面端で投げやヨガフレイムを決めたあとなどに狙うこともできる。対空技として使う場合は、遠距離しゃがみ弱Ⓚ（スライディング）で前進してから出してみよう。

ヨガストリーム／炎を地面に沿って吹く技。見た目通り下段技で、それなりのリーチがある点は心強い。ただし時間停止はないので、相手が何かしらの技を出していないとヒットさせにくい。

技後のスキはそれなりにあるが、反撃のタイミングが分かりにくいのも利点。レベルが上がるごとに攻撃範囲も広がり、反撃技として使いやすい技である。

COLOR VARIATION



ザンギエフ

CV:Wataru Takagi





height:214 weight:121 3size:B172 W133 H154 blood type:A

ZANGIEF

PROFILE

ロシアのプロレスラー。通称「赤きサイクロン」と呼ばれ、国民にとっては英雄的存在。とある「偉い人」の頼みで、世界にプロレスの強さを示すために戦っている。勝利＝名誉＝発展となんの疑いも持たず信じ込み、ひたすら戦い、鍛え続ける。

通常技

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
垂直ジャンプ	ジャンピングフィンガー	ジャンピングブレーンチョップ	ジャンピングフィスト	ジャンピングミドルキック	ジャンピングヒールスタンプ	ドロップキック
斜めジャンプ	ジャンピングフィンガー	ジャンピングブレーンチョップ	ジャンピングラリアット	ジャンピングミドルキック	ジャンピングヒールスタンプ	ドロップキック
遠距離立ち	ブレーンチョップ	カウンターチョップ	ダイナマイトパンチ	ローキック	ミドルキック	フライングニールキック
近距離立ち	ブレーンチョップ	カウンターチョップ	ダイナマイトパンチ	ローキック	ミドルキック	フライングニールキック
しゃがみ	地獄突き	ロシアンアッパー	ロシアンハンマーパンチ	コサックステップ	コサックステップ	コサックステップ



投げ

バックドロップ / ストマッククロー / 噛みつき / パイルドライバー / フライングパイルドライバー



ゼロカウンター

相手の攻撃をガード中にレバー前＋同じ強さのＰ＋Ⓚ

Z-ISM

V-ISM



ザンギエフの通常技は判定が広く強く、そして威力の高いものが揃っている。それゆえにスキも大きく、素早い通常技を多く持っているキャラに地上戦で手も足も出ないということもあるが、あくまでもそれは次の行動への布石と割り切ってしまうほうが賢明だ。

で、まずは地上戦（足払い合戦）。スキの小さいものとなるとリーチがないし、リーチがあるとスキが大きすぎて使いづらい。そこで、その中間の立ち中Ⓚが地上戦ではメイン武器となる。硬直は短いし判定とリーチも充分。これを多用しつつ、しゃがみ強Ⓚやしゃがみ（立ち）強Ⓟといったものを混ぜていくと効果的。立ち弱Ⓚや立ち弱Ⓟは、こちらから近づいていくのではなく、相手キャラが伸ばした手足の先に当てていく感じで使っていこう。

こういった地上戦をこなしつつも、メインはやはり跳び込み。ザンギエフといえばもちろんフライングボディーアタック（次ページ参照）をメインに使用するが、それだけでいいということはない。この通常技のページに載っているものなら、斜めジャンプ強Ⓟがボディーアタックと並んで重要だ。特筆すべきはそのリーチで、ほかのどのジャンプ技が届かなくてもこれだけは届くという状況は決して少なくない。ただ欠点は足のほうのやられ判定が大きく、跳び込むことに成功しても距離が離れてしまうこと。よって、これで懐に入ったあとはあまり強引に攻め込まないようにしよう。

接近戦になった場合はしゃがみ弱Ⓟと弱Ⓚを中心に構成。しゃがみ弱Ⓟ×2〜3→立ち弱Ⓚは連続技になるし、それをキャンセルしてバニシングフラットは前作からの強力連係だ。もちろん1発で止めスクリューパイルドライバー（レバー1回転＋Ⓟ）に連係させてもいいが、さすがにほとんどのプレイヤーが警戒しているので、間に小技を入れるより直接回したほうが成功率は高いはず。

ほかに立ち弱Ⓟ・しゃがみ中Ⓟなどは対空技としても使えるので、ダブルラリアット（Ⓟ3つ同時押し）に自信のないとき、また空中ガードされて具合が悪いときなどはこれらを活用していくといい。ま、無理して落とすよりもガードしておいたほうが無難な場合も多々あるが……。

※写真中の■は必殺技キャンセル可能を表す（■…X-ISM、■…Z-ISM、■…V-ISM）

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

ロシアンキック
特殊技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

↘+中Ⓚ



ダイナマイトキック
特殊技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

↘+強Ⓚ



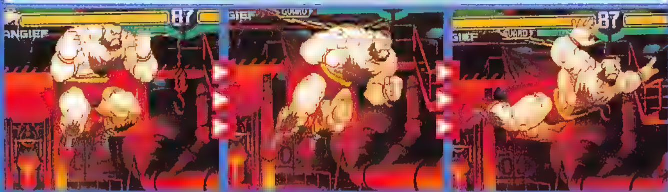
ヘッドバット
特殊技　X-ISM　V-ISM

→+強Ⓟ(V-ISMは→+中Ⓟ)



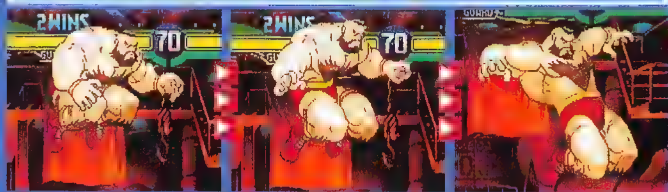
フライングボディーアタック
特殊技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

斜めジャンプ中に↓要素+強Ⓟ



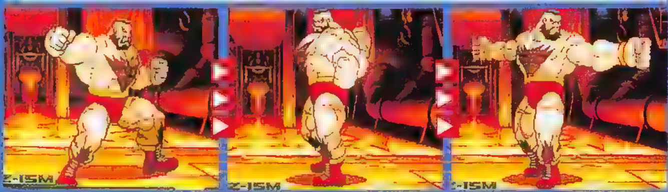
ダブルニードロップ
特殊技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

斜めジャンプ中に↓要素+弱or中Ⓚ



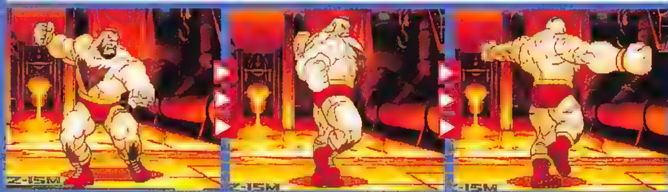
ダブルラリアット
必殺技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

ⓅⓅⓅ



クイックダブルラリアット
必殺技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

ⓀⓀⓀ



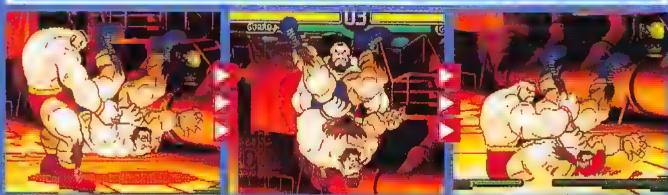
バニシングフラット
必殺技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

→↓↘+Ⓟ(X-ISMは→↘↓+Ⓟ)



スクリューパイルドライバー
必殺技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

レバー1回転+Ⓟ



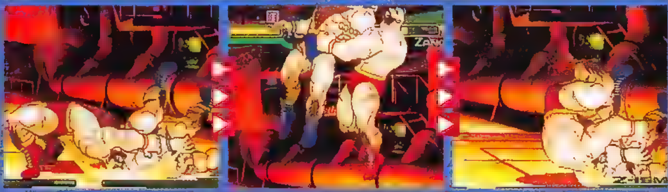
ロシアンキック／しゃがんで真横に蹴りを出す。通常のしゃがみ中Ⓚよりもリーチはあるので、牽制技としてはそれなりに優秀。可もなく不可もなくといった技だ。
ダイナマイトキック／しゃがみ強Ⓚのリーチ面を強化したもの。相手の技をガード後かなり距離が開いてしまうときはこれが反撃技になる。もちろん、その分スキが異常に大きいので、跳び込まれたりすると非常に危険。
ヘッドバット／ジャンプ技でもヘッドバットはあるが、これは地上でも出せる。X-ISMでは→+強Ⓟ、V-ISMでは→+中Ⓟで出せる。アクセント的に使う技で、近距離で弱技を当てたあとに連係させていくと効果的。
フライングボディーアタック／体全体で相手を強襲するザンギエフ最強の跳び込み技。判定が強くめくりやすいのに加え、威力が飛び抜けて高い。こればかり繰り返すのを「跳びザンギ」というらしい。
ダブルニードロップ／その名のとおりヒザ攻撃。フライングボディーアタックと並んで強力な判定を持つ。リーチがないのが欠点で、出ている時間も長くない。
ダブルラリアット／両腕を左右に広げ、全身で回転して攻撃する、ザンギエフの対空の要。引きつければ引きつけるだけ強く、跳び込みに対してはしゃがみ状態で入力するのはもはや常識。もちろん飛び道具をすり抜けることができ、密着状態なら近距離弱Ⓚ（X-ISMはしゃがみ弱Ⓚ）から連続技になる。
クイックダブルラリアット／腕を回す時間を前者よりも短くしたもの。たいていこちらを使うことになると思うが、飛び道具を抜けるなら前者のほうが都合がいい。空中ガード可能なことを忘れずに。
バニシングフラット／オーラをまとった大きな手で相手をはたく、連係技を作るのに欠かせない技。
　地上戦で突然出していってもそこそこ威力を発揮し、硬直の短さからスカしてスクリューパイルドライバーを狙っていくのも有効。もちろん「飛び道具を消す」という大事な役割もある。
スクリューパイルドライバー／回転しながら上昇し叩きつける代名詞的なコマンド投げ。決まる場面が少なくなったとはいえ、スクリューパイルドライバーを抜きにしてこのキャラはあり得ない。弱中強でダメージが変わるが、基本的にダメージの高い強を使用していく。

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

必殺技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

アトミックスープレックス

レバー1回転+P(近)



必殺技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

フライングパワーボム

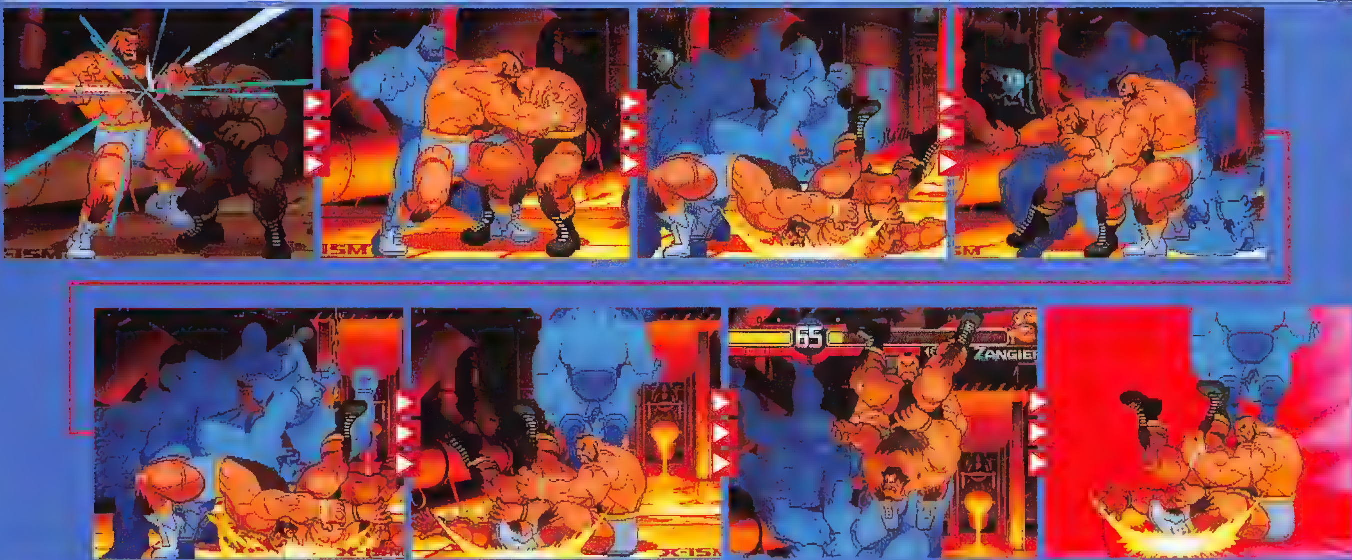
レバー1回転+P(遠)



スーパーコンボ　X-ISM　Z-ISM LV1　Z-ISM LV2　Z-ISM LV3

ファイナルアトミックバスター

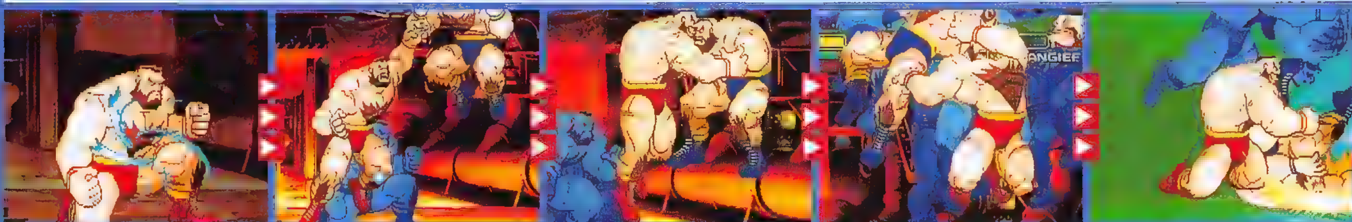
レバー2回転+P



スーパーコンボ　Z-ISM LV1　Z-ISM LV2　Z-ISM LV3

エリアルロシアンスラム

↓↘→↓↘+P



アトミックスープレックス／相手をつかんだあと、バックドロップを2回くりだす。見た目も格好良く、軽やかに宙を舞い相手を地面に叩きつける。スクリューパイルドライバーと威力の差はほとんどないが、決めたあとそれほど間合いが離れないのが一応特長。投げ間合いが狭く、少しでも離れてしまうとフライングパワーボムになってしまうので、基本的には必要のない技だ。

フライングパワーボム／相手に走っていってつかみ、その勢いで相手を地面に叩きつける。威力は他のコマンド投げに比べると格段に低く、「走る」という行動のスキが大きいため、よほど意表を突かないとまず決まらない。

ファイナルアトミックバスター／相手をつかんだあと連続で投げのコンビネーションを決めていき、最後にスクリューパイルドライバーで締める、ザンギエフの最終兵器。全キャラ中もっとも威力の高いスーパーコンボで、これを決めるために他の技があると言っても過言ではなく、レベル3が決まれば、そのラウンドはほぼ勝ち。

モーション中は完全に無敵で、間合いにさえ入っていれば、昇龍拳のような無敵時間のある技でない限り潰されるようなことはない。レベルの違いで多少無敵時間、時間停止に差はあるが、使い勝手は変わらないので状況別に使い分けていこう。

エリアルロシアンスラム／コマンドを入力するとジャンプして相手をつかみにいく、対空中専用の投げ技。前作のようなレベルによる形態の変化はなく、どのレベルで出しても、ただつかんで地面に叩きつけるだけと簡素。空中の相手しか投げられないため、必然的に対空技として使用したくなるが、いわゆる「跳び込んできた相手を落とす」的な使い方はほとんどできない。出かかりに無敵時間はあるが、簡単に潰されてしまうからだ。

それでももっとも使える状況としては、スクリューパイルドライバーをジャンプで逃げられたとき。このときのジャンプはほとんど無防備になっているはずなので、ここにエリアルロシアンスラムを叩き込もう。大きくバックジャンプされたりするとスカってしまうが、大抵そのまま跳び込みに移行しようと垂直ジャンプしていることが多いので、密かな狙い目といえるだろう。もちろん何回も通用する戦法でもないので、ここぞというときに思い切ってレベル3を使って勝負を決めてしまおう。

COLOR VARIATION



元

CV:Wataru Takagi





height:166 weight:61 3size:B106 W75 H80 blood type:O

GEN

PROFILE

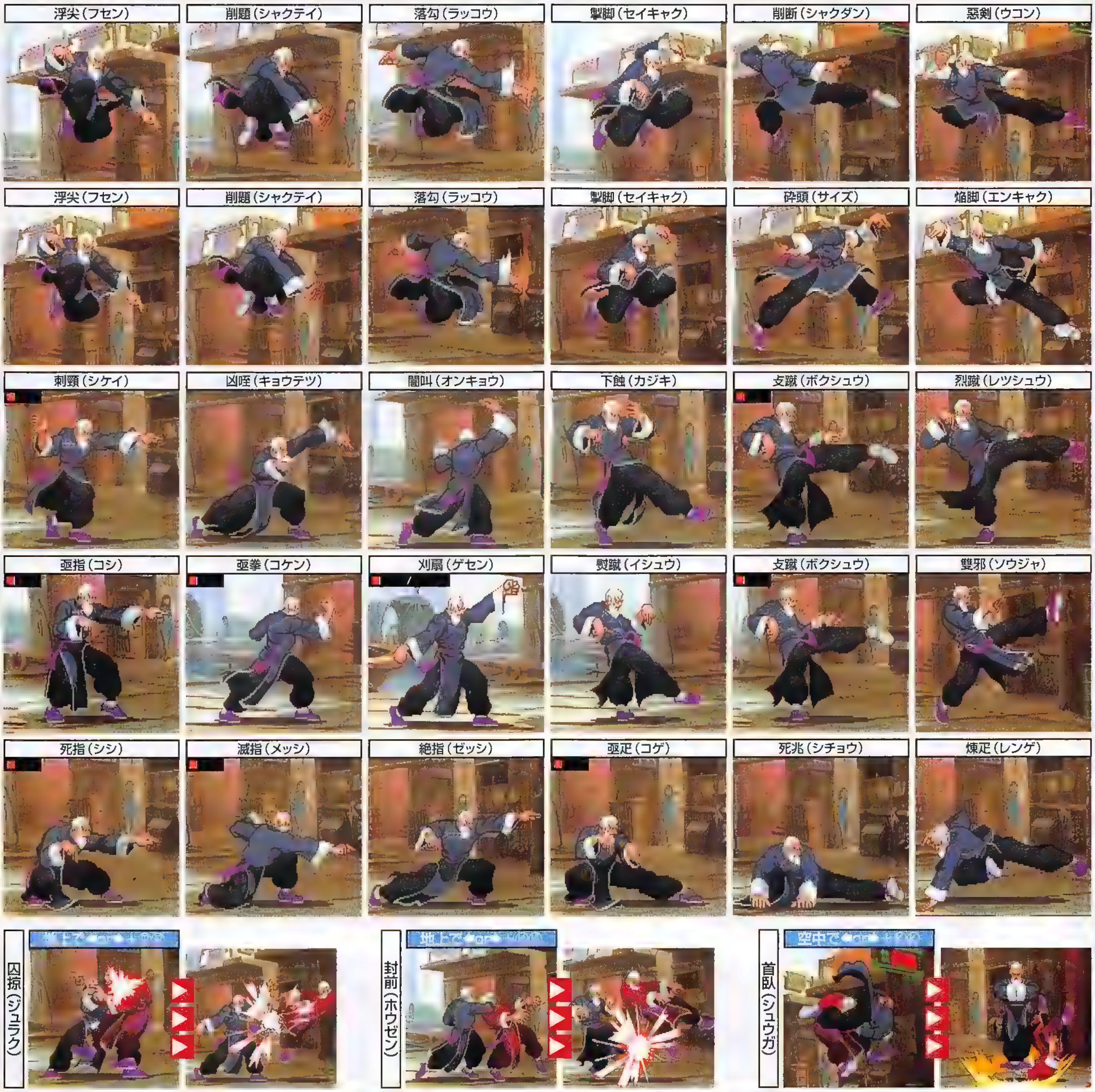
伝説の暗殺拳を操る稀代の暗殺家。老獪にして傲慢。病魔に侵され、床の上で死ぬことをよしとしない根っからの格闘家。戦い続けることしか死に場所を探せないと悟りストリートファイトを続ける。

X-ISM（イズム） 通常技

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
垂直ジャンプ	浮尖（フセン）	削題（シャクテイ）	落勾（ラッコウ）	擊脚（セイキャク）	削断（シャクダン）	惡剣（ウコン）
斜めジャンプ	浮尖（フセン）	削題（シャクテイ）	落勾（ラッコウ）	擊脚（セイキャク）	砕頭（サイズ）	焔脚（エンキャク）
遠距離立ち	刺頸（シケイ）	凶咥（キョウテツ）	闇叫（オンキョウ）	下蝕（カジキ）	攴蹴（ボクシュウ）	烈蹴（レツシュウ）
近距離立ち	亟指（コシ）	亟拳（コケン）	刈扇（ゲセン）	熨蹴（イシュウ）	攴蹴（ボクシュウ）	雙邪（ソウジャ）
しゃがみ	死指（シシ）	滅指（メッシ）	絶指（ゼッシ）	亟疋（コゲ）	死兆（シチョウ）	煉疋（レンゲ）

投げ（全ISM、全流派共通）

- 囚掠（ジュラク）
- 封前（ホウゼン） 地上で
- 首臥（シュウガ） 空中で



『ZERO3』は、キャラクター選択の際にX・Z・Vの各ISMからタイプを選択できるが、ISMによってこれほど通常技に変化が見られるのは、元だけである。

基本的に、X-ISMの通常技は、完全ではないものの、Z/V-ISMにおける喪流・忌流ふたつの流派の集合体になっていると考えればいいだろう。Z/V-ISMと見た目が同じ通常技は、技の性質もほとんど同じだ。もちろん技の総数としては減少しているが、そのぶん距離の遠近によって技が切り替わるようになっているので、二つの流派のかなりの技がカバーされている。

問題は、距離によって技が切り替わることで、出したくない技が暴発してしまうこと。技の遠近切り替えの境目は、密着から弱攻撃を1発ガードさせた距離になっているが、思い通りの技が出てくれない可能性も考慮して通常技を選択しないと、痛い目を見ることになる。

特に注意する技としては、まず立ち中Ⓟが挙げられる。この技は、近距離で喪流の立ち中Ⓟが、遠距離で忌流の立ち中Ⓟが出るようになっているが、遠距離の立ち中Ⓟはモーションが異常に遅い（そのかわり中段攻撃だが）ため、近距離立ち中Ⓟのつもりで誤って出してしまうと、相手に割り込まれる可能性が非常に高い。

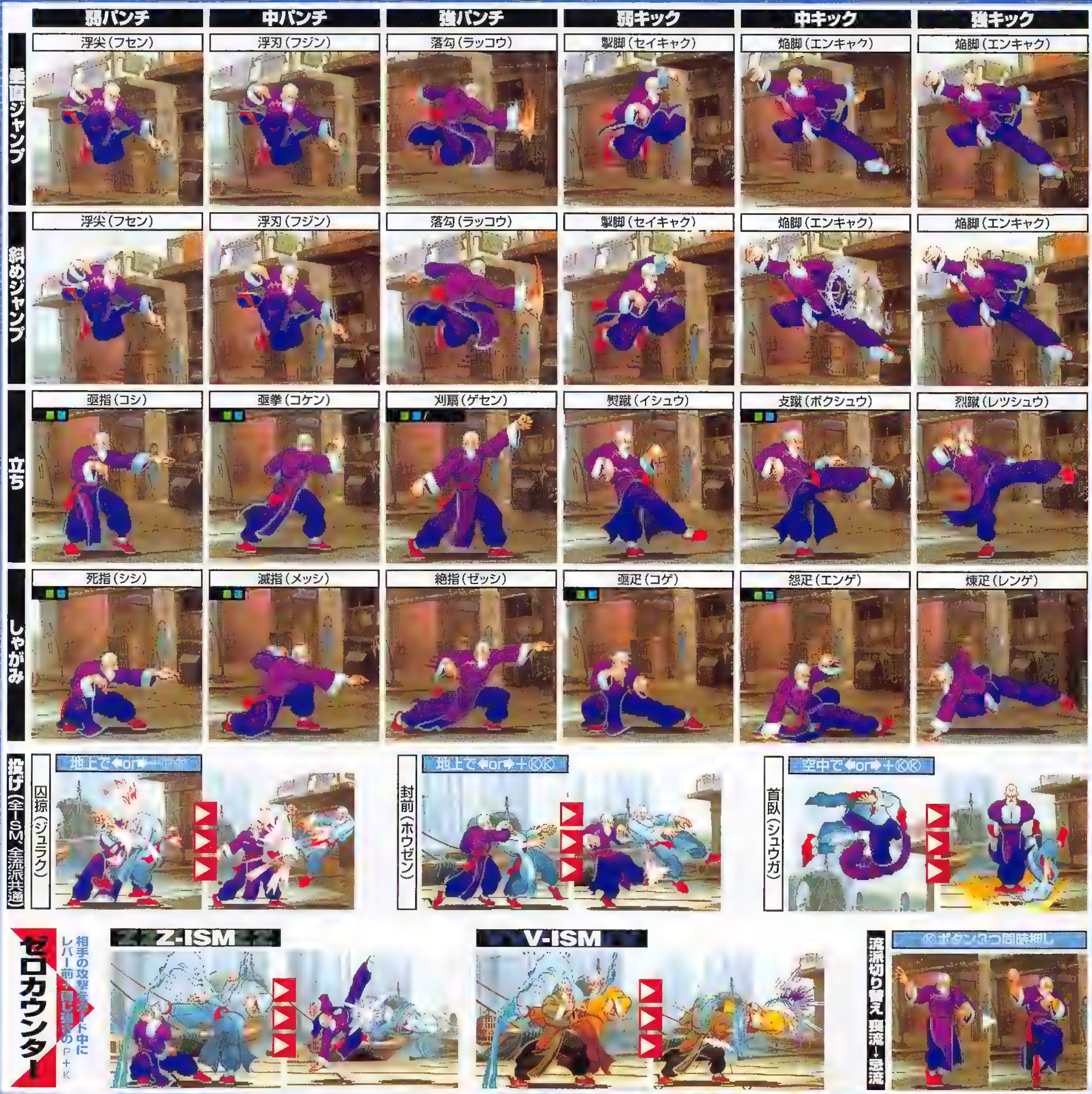
また、立ち強Ⓚにも注意。こちらは、近距離で忌流の立ち強Ⓚ、遠距離で喪流の立ち強Ⓚが出るようになっているが、メインで使っていくのは遠距離のほう。遠距離立ち強Ⓚは、リーチが長く、攻撃判定も強いので、相手と距離があるときには積極的に出したいところだが、このとき近距離の立ち強Ⓚが暴発してしまうと、しゃがんでいる相手にヒットせず、反撃を受けやすい。微妙な間合いのときには使用を控えたほうがいいだろう。

最後に、投げについても触れておこう。元は、通常Ⓟ投げ・通常Ⓚ投げ・空中Ⓚ投げの3種類の投げ技を持っているが、相手を画面端に追い込んだ状態で通常投げを決めたあと、いろんな技で追撃が狙える。一応、Ⓟ・Ⓚどちらの通常投げでも狙っていけるが、Ⓟ投げのほうが追撃を狙いやすい位置関係になるので、なるべくⓅ投げを狙っていったほうがいいだろう。

※写真中の■は必殺技キャンセル可能を表す（■…X-ISM、■…Z-ISM、■…V-ISM）

Z/V-ISM（イズム） 喪流通常技

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
垂直ジャンプ	浮尖（フセン）	浮刃（フジン）	落勾（ラッコウ）	掣脚（セイキャク）	焔脚（エンキャク）	焔脚（エンキャク）
斜めジャンプ	浮尖（フセン）	浮刃（フジン）	落勾（ラッコウ）	掣脚（セイキャク）	焔脚（エンキャク）	焔脚（エンキャク）
立ち	亟指（コシ）	亟拳（コケン）	刈扇（ゲセン）	熨蹴（イシュウ）	攴蹴（ボクシュウ）	烈蹴（レツシュウ）
しゃがみ	死指（シシ）	滅指（メッシ）	絶扇（ゼッシ）	亟疋（コゲ）	怨疋（エンゲ）	煉疋（レンゲ）



喪流最大の特徴はほかのキャラにはない「ゼロコンボ」という概念。これは、通常技のスキをキャンセルしてほかの通常技へとつないでいくテクニックのことで、効果的に使えば対戦を有利に進めることができる。全体的に、喪流の通常技には扱いやすいものが多いので、こまかく手を出しながら、ゼロコンボで相手を固めていくとよい。

それでは、多用する技について説明していこう。まず、地上戦での技の刺し合いに使えるものには、立ち中Ⓚと立ち強Ⓚがある。立ち中Ⓚは回転力があり、スキも少ないので、カツカツと続けてガードさせていくと効果的。逆に立ち強Ⓚのほうは、リーチが長く、当たりも強い点を利用して、相手が手を出してきたくなるところに「置いておく」ように使うといい。ただし、こちらは若干スキが大きいので、相手に読まれることのないようにしたい。

次に、跳び込みから相手に攻め込むときには、ジャンプ中Ⓚが使える。この技はめくり能力が高く、下方向への判定が強いので、ガード方向を惑わせるような間合いから跳び込み、ヒットしたら着地してゼロコンボを狙っていきたい。ただし、いくら強いといっても所詮は中攻撃なので、打点をある程度低めにしないと、地上の攻撃につなげにくくなるので注意すること。

また、対空兵器に使えるのはしゃがみ強Ⓟ。この技は、意外に攻撃判定が上方向へと突出しているので、早めに出していくことによって対空に使える。めくり気味に跳び込んでくる相手を撃墜することはできないが、やや手前に跳び込んできた相手なら、たとえザンギエフのボディプレスでも叩き落とす。このとき、続けて立ち強Ⓚを入力しておけば、ゼロコンボが成立してしゃがみ強Ⓟから空中で2ヒットすることもあるので、余裕のあるときには連続入力しておくとよい。

最後に、ゼロカウンターについても説明しておこう。元はISMに加えて、喪流と忌流でもゼロカウンターが変化するので、計4種類のゼロカウンターが存在するが、喪流ではV-ISMのゼロカウンターが使いやすい。相手を画面端に追い詰めてヒットさせたときには、空中に浮いている相手に追撃を狙ってみよう。

※写真中の■は必殺技キャンセル可能を表す（■…X-ISM、■…Z-ISM、■…V-ISM）

Z/V-ISM（イズム） 忌流通常技



忌流の通常技は、全体的にクセの強いものが多いため、単体で使いこなすのはなかなか難しい。しかし、オーソドックスな喪流に混ぜつつ使っていけば、素晴らしい幻惑効果を発揮してくれる。

まず、地上戦での技の刺し合いには、立ち弱Ⓟが使える。この技は、弱攻撃にしては威力が高く、連射が利き、リーチもあるという万能技である。背の低い相手にしゃがまれると当たらないこともある（攻略参照）が、間違いなく忌流の通常技の中でもっとも使える技といえよう。

これに対して、特殊な用途を持つ通常技がしゃがみ弱Ⓚと立ち中Ⓟ。前者については、相手を小さく浮かせる効果がある下段攻撃で、ヒット後は追撃が狙えるので、ジャンプ強Ⓚ（後述）絡みの連係からぜひとも狙っていきたい技である。また、後者については、しゃがみガード不能の中段攻撃になっているが、スキが大きくガードされると反撃を受けるので、意表を突いて最後のとどめに使っていく程度の使用にとどめるように。

そして、対空兵器に使えるのがしゃがみ強Ⓚ。見た目通り上への攻撃判定が強いので、早めに出せばほとんどのジャンプ攻撃を返せる。

逆に、自分から跳び込んで攻めるときに使えるのが、ジャンプ中Ⓚ・ジャンプ強Ⓟ・ジャンプ強Ⓚの3つ。まず、ジャンプ中Ⓚについては、元の背後方向への攻撃判定が非常に広いことを利用して、めくり攻撃に使っていく。忌流のジャンプ軌道は横方向に長いので、相手を大きく跳び越えつつ出すと効果が高い。次に、ジャンプ強Ⓟについては、下方向に判定が強いので、高い打点で出して相手の対空兵器を潰すのに使える。最後のジャンプ強Ⓚについては、追加で強Ⓚボタンを押すと空中2段攻撃になるので、すぐにしゃがもうとする相手には2段目がヒットする。この技は横方向へのリーチが長いので、相手を画面端に追い込んだときに垂直ジャンプから使っていくと、いやらしい攻めの手段になる。

最後に、ゼロカウンターについて。忌流のゼロカウンターは、Z・VどちらのISMもリーチがあるので、飛び道具に対する反撃としても安心して使っていける。

※写真中の■は必殺技キャンセル可能を表す（■…X-ISM、■…Z-ISM、■…V-ISM）

特殊技・必殺技・スーパーコンボ（喪流）

必殺技 | X-ISM | Z-ISM | V-ISM

百連勾（ひゃくれんこう）

Ⓟ連打



必殺技 | X-ISM | Z-ISM | V-ISM

逆瀧（げきろう）

→↓↘＋Ⓚ（Ⓚ連打でヒット数が増加）



スーパーコンボ | X-ISM | Z-ISM LV1 | Z-ISM LV2 | Z-ISM LV3

惨影（ざんえい）

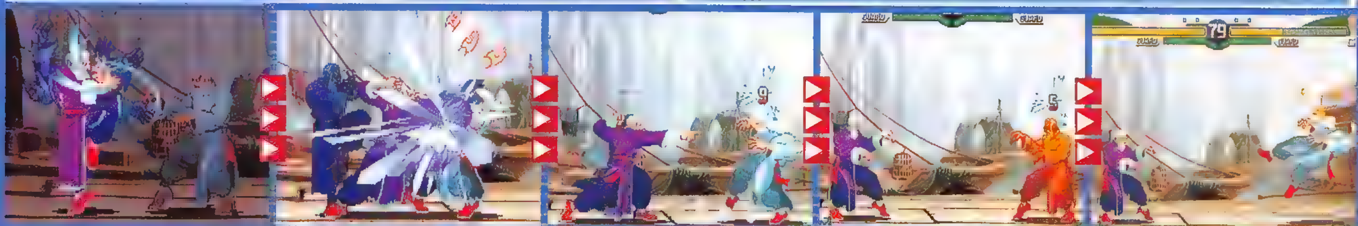
↓↘→↓↘→＋Ⓟ



スーパーコンボ | Z-ISM LV1 | Z-ISM LV2 | Z-ISM LV3

死点咒（してんしゅう）

↓↙←↓↙←＋Ⓟ



百連勾／目にもとまらぬ速度で突きを繰り出す必殺技。弱中強の違いはヒット数で、同じ距離から出したときには強のほうがヒット数が多い。技の性質として、攻撃力の発生が非常に早く、ボタン連射で出せるので、相手の連係に対する割り込みとして使っていく。

逆瀧／腕を支柱にして上方向へと蹴り上げる必殺技。ヒット後にボタンを追加入力することによって、連続で相手を蹴り上げることが可能だが、弱中強によって蹴り上げの最高ヒット数が6~8まで上昇する。このときボタンの間隔を次第に早くしていくと、追加入力が成功しやすいので試してみよう。技の性質としては、一見昇龍拳のような対空兵器に見えるが、無敵時間がまったくないので注意すること。むしろ、ほぼ出した瞬間から相手の足払いをスカす性質があることを利用して、地上戦で相手の足払いを刈るように使っていくといいだろう。また、着地のスキも少ないので、連続で出して逆瀧の着地を反撃しようとした相手を返り討ちにするのもいい。

惨影／高速で突進し、相手とすれちがいざまに連撃を叩き込むスーパーコンボ。割り込みと連続技への使用がメインとなるが、どちらの用途にもレベル2以上の惨影を使っていくこと。レベル2以上なら無敵時間もあるし、中攻撃をキャンセルすれば必ず連続技になってくれる。一応レベル1も連続技に使えないことはないが、この場合、かなり近距離で中攻撃をキャンセルするか、強攻撃をキャンセルしながらでないと連続ヒットしないので注意すること。また、惨影のヒット後は、相手が元に引き寄せられるように吹き飛ぶので、さまざまな空中コンボが狙える。大ダメージを狙うなら蛇咬叭だが、相手の受け身タイミングによってはかわされる可能性もあるので、狙うときには覚悟を決めていこう。

死点咒／人体の急所を突き、じわじわとダメージを与えるスーパーコンボ。この技を受けた相手は、10秒以内に元に攻撃を当てないと気絶してしまう。使い方としては、反撃と起き上がり時のリバーサルがあるが、起き上がりに使うのなら実質的に無敵時間のあるレベル2以上を使っていこう。また、使い方以上に重要なのが、ヒットさせたあとの時間の稼ぎかた。カウントダウン中の相手の体力減少も重要なダメージ源なので、気合いを入れて相手を近づけないように待つこと。

特殊技・必殺技・スーパーコンボ(忌流)

必殺技　蛇牙（じゃせん）

X-ISM　Z-ISM　V-ISM

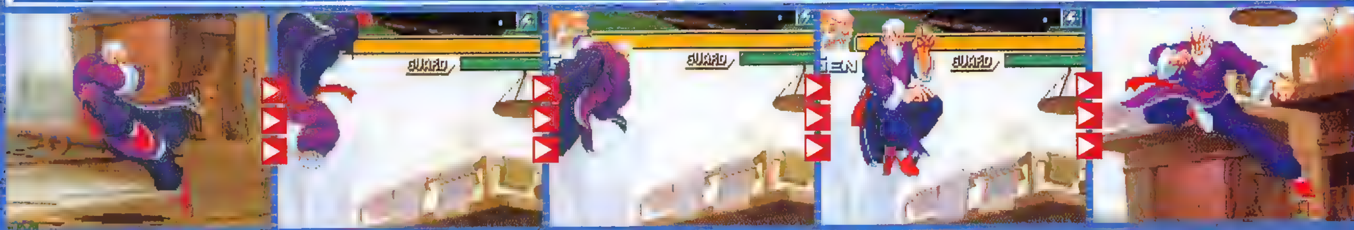
←タメ→＋Ⓟ



必殺技　逢牙（おうが）

Z-ISM　V-ISM

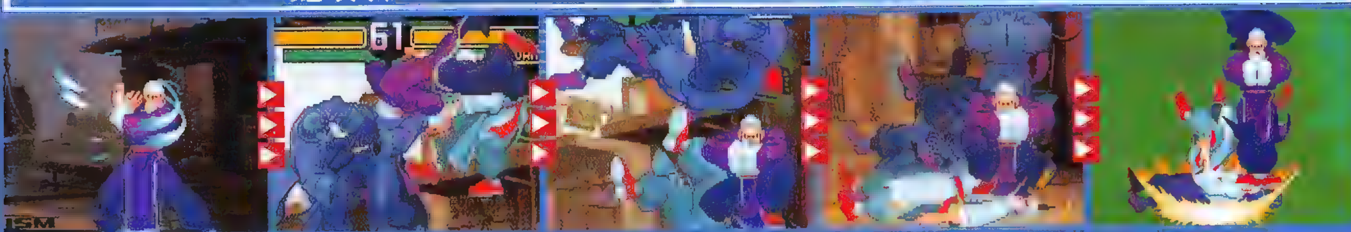
↓タメ↑＋Ⓚ(追加入力で技が変化)



蛇咬叭（じゃこうは）

Z-ISM LV1　Z-ISM LV2　Z-ISM LV3

↓↘→↓↘＋Ⓚ



狂牙（こうが）

Z-ISM LV1　Z-ISM LV2　Z-ISM LV3

空中で↓↙←↓↙←＋Ⓚ(追加入力で技が変化)



蛇牙／前転しながら突進し、最後に突きを繰り出す必殺技。弱中強の違いは移動距離と攻撃力。技の性質としては、低い姿勢で転がっていくため、相手の跳び道具の下をくぐりながら攻撃することができる。また、立ち・しゃがみの弱Ⓟをキャンセルして連続技に使うこともできるが、間合いによってはヒットさせても反撃されることもあるので注意したい。実戦的には、やや遠い距離から、最後の突きの先端部分だけをかすらせるように使おう。

逢牙／壁を蹴って三角跳びをしたのち、相手に向かって跳び蹴りを出す必殺技。三角跳びの前に入力したレバー方向によって蹴りの性質が変化するが、ボタンの弱中強による違いはない。壁に向かってジャンプするモーションがあるので、攻撃の連係に組み込むのは難しいが、相手に追い詰められたときの脱出には使っていける必殺技である。この場合、相手の背後の壁に向かって跳ぶようにすれば、脱出率は格段に上昇する。ちなみに、もしもこの技がヒットしたときには、浮いている相手に追撃が狙えることも覚えておこう。

蛇咬叭／斜め前方にジャンプし、空中の相手を捉えて投げるスーパーコンボ。レベルごとの違いは、ダメージとジャンプ角度。レベル1だと垂直方向に、レベル3だと水平方向に近い角度にジャンプする。投げ判定が広く、ジャンプ攻撃に当たり負けすることも少ないが、実際には無敵時間がないので注意したい。実戦的な使いかたとしては、相手を空中に浮かせて捉える用法がメインとなるので、惨影・通常Ⓟ投げ・忌流しゃがみ弱Ⓚのあとは積極的に狙っていきたい。また、先読みの対空兵器としても使っていけるが、コマンド入力が複雑なので、こちらの用法はあまりおすすめできない。

狂牙／空中でジャンプ軌道を変化させ、跳び蹴りから三角跳びを繰り返すスーパーコンボ。レベルごとの違いは、三角跳びを繰り返す回数。三角跳びに移行する際、キックボタンの弱中強で跳ぶ方向を選択できるが、このとき弱ボタンで画面左、中ボタンで相手の頭上、強ボタンで画面左へとそれぞれジャンプする。使い方としては、相手の対空兵器を潰す用法が考えられるが、いったん狂牙を出してしまうと跳び蹴り1回で止めることはできないため、できれば1回めの蹴りで確実にとどめを刺せるようなときのみ使っていきたい。

CAMMY

CHARACTER DATA

COLOR VARIATION



CV:Akiko Kawamoto



キャミイ



height:163 weight:46 3size:B83 W59 H86 blood type:B

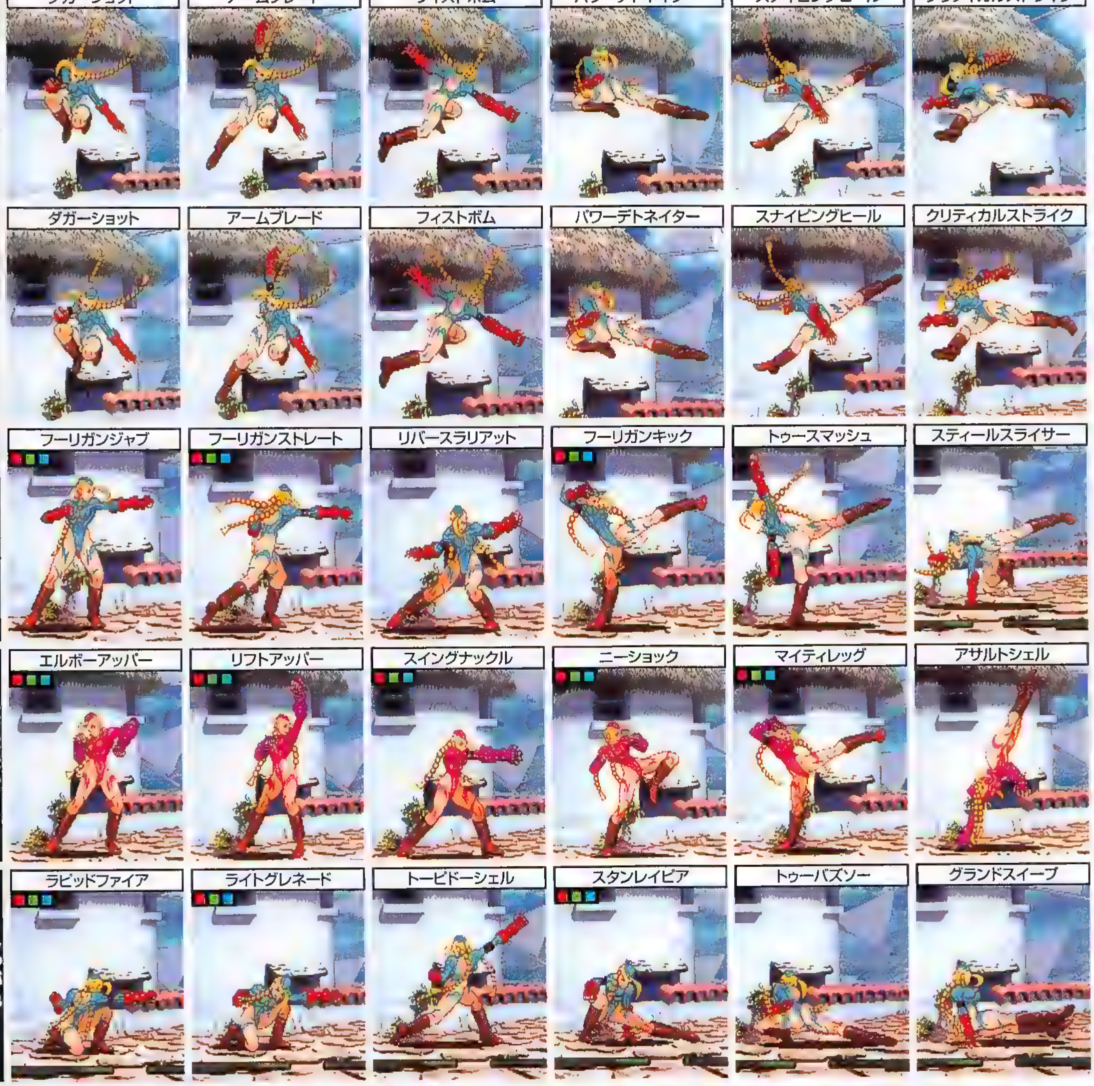
CAMMY

PROFILE

シャドルーが生み出した驚異のテクノロジー、強化人間。完全なマインドコントロールとニセの記憶の移植を施され、戦闘データ収集の役についている。たが、彼女の異変が起こりはじめていた。ベガは彼女の存在がやっかいになってきた為、他の強化人間に抹殺命令を出したが、彼女はまだそのことを知らない。

通常技

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
垂直ジャンプ	ダガーショット	アームブレード	フィストボム	パワーデトネイター	スナイピングヒール	クリティカルストライク
斜めジャンプ	ダガーショット	アームブレード	フィストボム	パワーデトネイター	スナイピングヒール	クリティカルストライク
遠距離立ち	フーリガンジャブ	フーリガンストレート	リバースラリアット	フーリガンキック	トゥースマッシュ	スティールスライサー
近距離立ち	エルボーアッパー	リフトアッパー	スイングナックル	ニーショック	マイティレッグ	アサルトシェル
しゃがみ	ラピッドファイア	ライトグレネード	トーピドーシェル	スタンレイピア	トゥーバズソー	グランドスイープ



ゼロカウンター

相手の攻撃をガード中にレバー前＋同じ強さのⓅ＋Ⓚ

Z-ISM



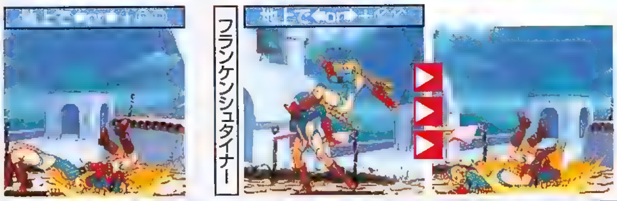
V-ISM



投げ

フーリガンスープレックス
地上で←or→+

フランケンシュタイナー
地上で←or→+



フライングネックハント
空中で←or→+

エアフランケンシュタイナー
空中で←or→+



キャミィの通常技は、リーチや判定面で当たりにくい技が多いが、逆にそれ以外の技はなかなかに高性能。

地上の通常技の基本となるのが、リーチが長く、姿勢の低いしゃがみ中Ⓚ。このリーチを目安に間合いを合わせ、置っていくことになる。ただし、ヒット/ガード後はキャミィが若干不利なので注意。ほぼ同じリーチを持つ立ち強Ⓚも牽制、ジャンプ封じとして有効。

立ち技主体の相手には、判定の強さを生かして遠距離立ち中Ⓟを置いていくのも強い。しゃがみ技には極端に弱いが、ジャンプ封じにもなる。

近距離ではリーチは短いものの、ヒット/ガード後ともに先に動けるしゃがみ弱Ⓟ・しゃがみ弱Ⓚ・しゃがみ中Ⓟが主力。キャンセルでキャノンスパイク(→↓↘+Ⓚ)が連続技になるのもポイントだ。しゃがみ強Ⓚはリーチに乏しいものの、スキが少なく、それなりに使いやすい。

しゃがみ強Ⓟは状況次第ではキャノンスパイク以上に強力な対空専用技。キャノンスパイクやしゃがみ強Ⓟで落とせない真上付近や、めくり狙いに対しては、近距離立ち中Ⓟが使える。また、近距離立ち中Ⓟは弱攻撃並みに発生が早く、しゃがんでいる相手にも当たりやすいので、連続技にも使いやすい。

立ち弱攻撃・立ち強Ⓟは、遠距離/近距離ともに使い勝手が悪いので、まず使わない。

ジャンプ攻撃で跳び込みに使うのは、下方向に強いジャンプ中Ⓟと、めくり狙いのジャンプ弱Ⓚがメイン。

ジャンプ強Ⓚはそのリーチの長さを生かして、足の先端を当てるように跳び込んだり、垂直ジャンプなどからの空対空、といった使いかたが有効だ。

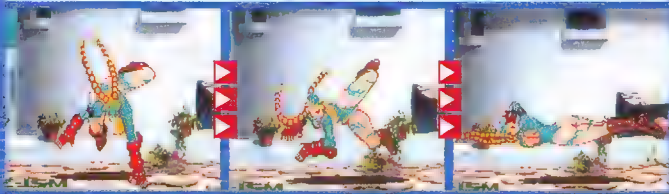
ゼロカウンターはZ-ISMが裏拳、V-ISMが強キャノンスパイクになる。

キャミィは、通常・空中ともに2つずつ投げを持っている。通常投げは、Ⓟ投げ・Ⓚ投げともに地上受け身もとられず、これといった性能差はないので好きなほうを使っていこう。空中投げは、断然空中Ⓟ投げがおすすめ。上方向に強く、前ジャンプから決めれば、そのまま前ジャンプ弱Ⓚでめくりが狙える。

※技名中の■は必殺技キャンセル可能を表す ■…X-ISM ■…Z-ISM ■…V-ISM

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

必殺技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM
スパイラルアロー
↓↘→+K



必殺技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM
キャノンスパイク
→↓↘+K



必殺技　X-ISM　Z-ISM
アクセルスピンナックル
→↘↓↙←+P



必殺技　V-ISM
キャノンストライク
前ジャンプ中に↓↙←+K



必殺技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM
フーリガンコンビネーション
↙↓↘→↗+P（追加入力で技が変化）

フーリガンコンビネーション始動～レイザーエッジスライサー（何も入力せず）



投げスカり



フェイタルレッグツイスター（相手の頭部付近でレバー横要素+K）



クロスシザースプレッシャー（相手の胸部付近でレバー横要素+K）



スパイラルアロー／地面すれすれで回転しつつ、脚から突進する技。移動スピードが速く、先端をガードさせれば反撃も受けないので、中距離での奇襲が強力。弱中強で移動距離が違うので、距離によって使い分けていこう。
キャノンスパイク／かかとで蹴り上げる、強力なカウンター&対空用必殺技。威力も高い。弱中強の順に高く蹴り上げていく。弱は攻撃発生前、中は攻撃発生と同時に無敵が切れ、足払いなどに潰されてしまう。強のみ攻撃発生後まで無敵時間が継続するうえ、横方向への踏み込みが大きく当てやすいので、必ず強を使うようにしたい。引きつければ空中ガードされることもない。
　キャノンスパイクをガードされるとキャミィは跳ね返るが、空振りと同様、まず反撃を受けてしまう。しかし、それを考慮しても充分強力な技だ。主な使いどころは、対空や連係への割り込み、相手が手を出してくるところなどに狙い定めて使っていこう。もちろん連続技もこのキャノンスパイクにつなぐのが基本だ。
アクセルスピンナックル／ステップしながら接近、回転裏拳を放つ。出始めから攻撃の直前まで頭部と足元以外のやられ判定のない半無敵状態が続き、飛び道具などを抜けられる。ただし中、強はステップが高く、それに伴いやられ判定も上にずれているので注意しよう。
　攻撃判定自体もなかなか強く、ガードされてもキャミィ側が有利。画面端でヒットさせれば追撃も狙える。
キャノンストライク／V-ISM専用の急降下キック。特殊なヒットのしかたをしないと連続技にはならないが、着地のスキは皆無なので、キャノンスパイクや投げ、オリジナルコンボで選択を迫れる。ガードされると跳ね返るので危険だが、なかなか有効な奇襲手段だ。
フーリガンコンビネーション／コマンド入力後、体を丸めて放物線軌道で跳んでいく。軌道は弱が高い高度で飛距離が短く、強は低い高度で遠くまで飛んでいく。使うときは中と強を距離によって使い分けていこう。
　コマンド入力後、相手近くまで跳んでいったところでタイミング良く追加入力すると、**フェイタルレッグツイスター**と**クロスシザースプレッシャー**という投げ技に派生する。どちらも威力は変わらないが、一気に相手を画面端にもっていけるクロスシザースプレッシャーになるように、できるだけ引きつけて入力しよう。ちなみにし

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

必殺技 V-ISM

キャノンリベンジ

↓↙←＋P

弱	中	強



スーパーコンボ X-ISM　Z-ISM LV1　Z-ISM LV2　Z-ISM LV3

スピンドライブスマッシャー

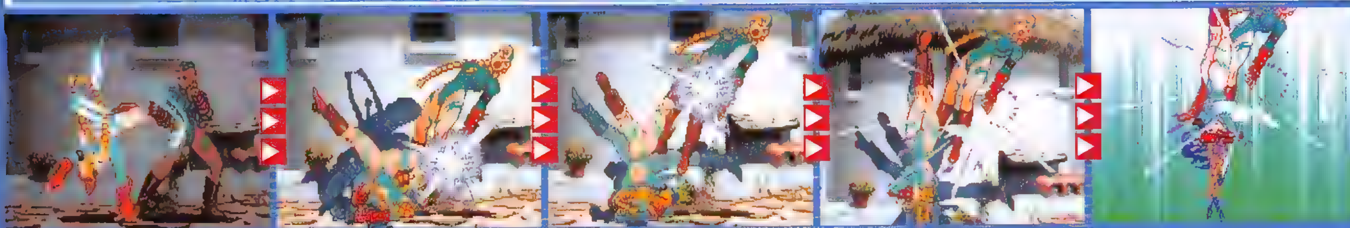
↓↘→↓↘＋K



スーパーコンボ Z-ISM LV1　Z-ISM LV2　Z-ISM LV3

リバースシャフトブレイカー

↓↙←↓↙←＋K



スーパーコンボ Z-ISM LV3

キラービーアサルト

↙タメ↘↙↗＋K



ャがんでいる相手にはフェイタルレッグツイスターに、空中の相手にはクロスシザースプレッシャーになる。また、間合い外で入力すると、投げスカりモーションが出るが、この場合、着地のスキがないのでフェイントに使える。

　フーリガンコマンド入力後に追加入力をしないと、下段のスライディング、**レイザーエッジスライサー**になる。

キャノンリベンジ／通常技、特殊入力技の中段攻撃（豪鬼の空刃脚含む）に対する当て身技。必殺技は取ることができない。弱中強で反撃技が異なり、強ならヒット後、追撃も狙える。また、弱中強で当て身判定の位置も違い、弱は頭部付近、中は上半身、強は下半身への攻撃に対応しているため、弱以外は対空には向かない。対応する地上の中段攻撃は対戦攻略ページを参照。

スピンドライブスマッシャー／スパイラルアローからキャノンスパイクへとつなげる、突進系スーパーコンボ。どの技からでもキャンセルで出せば連続技になる。連続技で使うぶんには関係ないが、割り込み等に使うときは、最低でもレベル2、できればレベル3で使っていきたい。レベル1では時間停止がないのはもちろん、突進力が足りないため途中でガードされてしまうことが多いからだ。

リバースシャフトブレイカー／真上への高速回転スパイラルアロー。ケンの神龍拳と同じタイプの技で、やはり無敵時間、ボタン連打でヒット数、ダメージが上昇する。

　威力はそこそこだが、無敵時間もあり、キャノンスパイクの死角となる真上及びめくりに対する対空になるので非常に便利。これもレベルが高いほど信頼性が高くなる。

キラービーアサルト／レベル3専用のスーパーコンボで、瞬時に画面上方にジャンプし（ここで画面が暗転）、暗転終了後に相手めがけて跳び蹴りで突進。ヒットすると画面中を縦横無尽に跳びめくりつつ蹴りを叩き込み、踏みつけでフィニッシュ。約4割のダメージを与える。

　コマンド入力後、前方にジャンプして暗転するまではまったくの無防備だが、ここで技を潰されてもゲージは消費しない。また、レバー入力の最後の方向はレバー上3方向のどこでも良く、入力した方向によってキャミィが暗転後にジャンプする方向が変わる。

　スキが大きく、ガードされれば反撃は必至。当たれば気持ちいいが使いにくく、威力もリスクとゲージ消費に見合わないので、実戦ではまず使わない。

COLOR VARIATION



エドモンド

E.本田

CV:Masashi Sugawara





height:185 weight:137 3size:B212 W180 H210 blood type:A

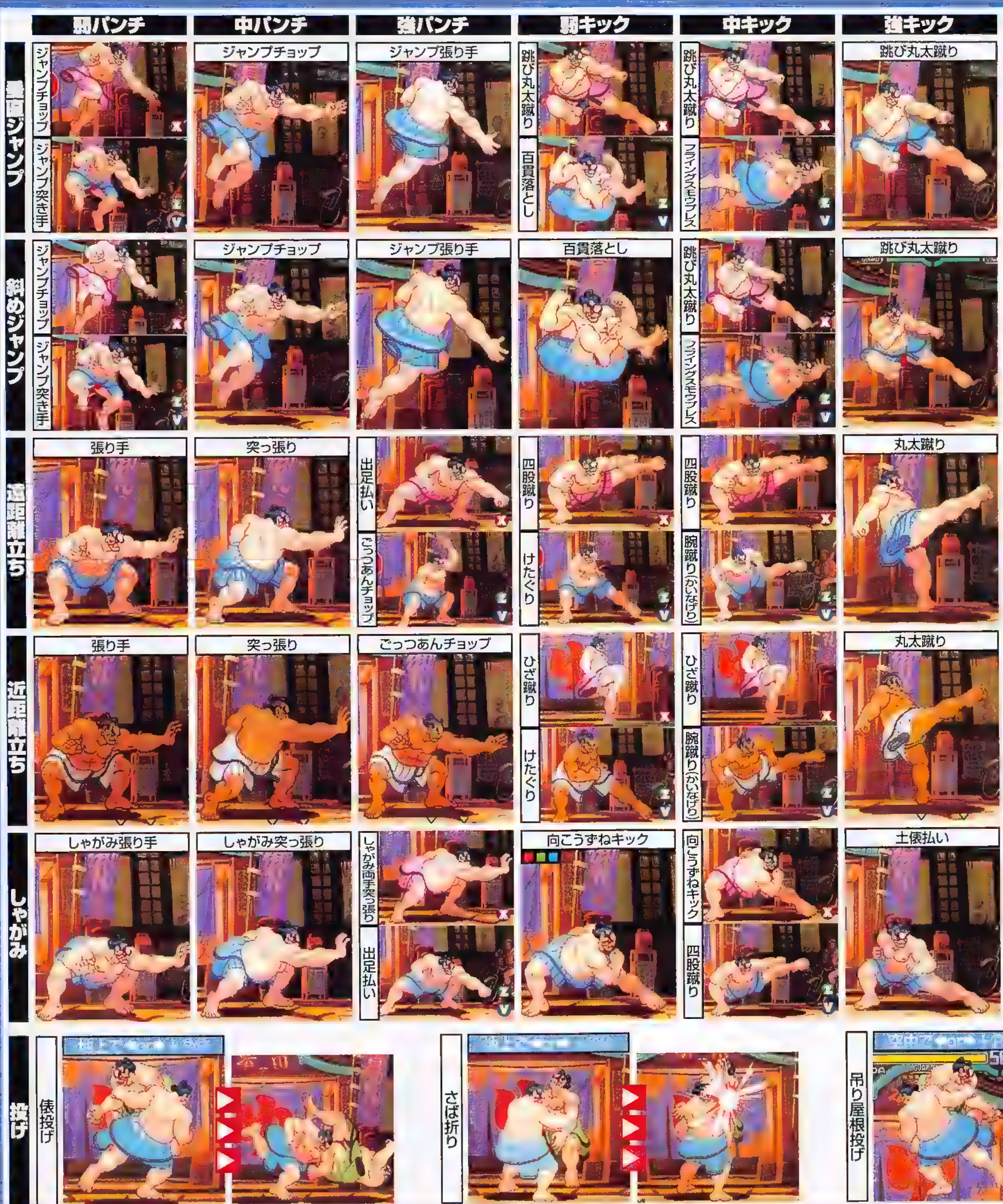
E.HONDA

PROFILE

しきたりを重んじる角界。最強が誰かを示したいだけの本田関は、世界に目を向けた。世界を旅し、スモウの力強さを見せつけることで最強の証を手に入れることができると思った。これまで以上の強敵との出会いを思うだけで武者震いが止まらなかった。

通常技

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
垂直ジャンプ	ジャンプチョップ / ジャンプ突き手	ジャンプチョップ	ジャンプ張り手	跳び丸太蹴り / 百貫落とし	跳び丸太蹴り / フライングスモウプレス	跳び丸太蹴り
斜めジャンプ	ジャンプチョップ / ジャンプ突き手	ジャンプチョップ	ジャンプ張り手	百貫落とし	跳び丸太蹴り / フライングスモウプレス	跳び丸太蹴り
遠距離立ち	張り手	突っ張り	出足払い / ごっつあんチョップ	四股蹴り / けたぐり	四股蹴り / 腕蹴り(かいなげり)	丸太蹴り
近距離立ち	張り手	突っ張り	ごっつあんチョップ	ひざ蹴り / けたぐり	ひざ蹴り / 腕蹴り(かいなげり)	丸太蹴り
しゃがみ	しゃがみ張り手	しゃがみ突っ張り	しゃがみ両手突っ張り / 出足払い	向こうずねキック	向こうずねキック / 四股蹴り	土俵払い
投げ	俵投げ		さば折り		吊り屋根投げ	



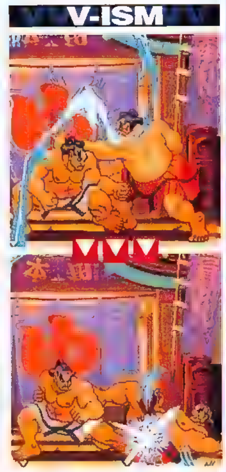
ゼロカウンター

相手の攻撃をガード中に
レバー前+同じ強さのP+K

Z-ISM



V-ISM



本田の通常技は判定が特に強いというわけではなく、リーチや攻撃方向が多彩なので、状況に応じて使い分けていく必要があるのが大きな特徴だ。

まず重要なのが立ち中Ⓟ。本田の技の中ではかなり判定が強く、相手の技を潰していくのに使う。相打ちが多いがそれはしょうがない。それ以外の技は、状況に応じて使い分けていくことになる。

立ち強Ⓟは真上方向の対空兵器として、追撃用に使うことが多い。スーパー頭突き(←タメ→+Ⓟ)のタメができていないときの対空や、先端部分をガードさせてガードパワーゲージを減らす目的にも使える。

立ち強Ⓚは遠目からの跳び込みに対しての対空兵器としてかなり優秀。ダメージは低いが使っていこう。

次はしゃがみ技を見ていこう。しゃがみ弱or中Ⓟは、相手のジャンプを待ってスーパー頭突きで落とすときの対地用の牽制技として使っていく。

しゃがみ弱Ⓚは跳び込みからのきざみ用に使う。出が早く、連続にはならないものの回転率がいいし、一応キャンセルもかけられるので、連係に組み込んでいこう。

しゃがみ強Ⓟはリーチの先端を当てるように使い、ダウンを狙う。起き攻めにいこう。

しゃがみ強Ⓚは出がそこそこ早いダウン技で、その後の起き攻めをスムーズに展開できるので狙って当てていきたい技だ。

X-ISMでは本田だと技の配列がやや異なる。もっとも大きな変化は立ち強Ⓟがダウンを奪えないところだろう。あとはそれほど使いかたに差はない。

投げ技は通常Ⓟ投げがダウン回避不可、通常Ⓚ投げが追撃を狙えるという設定で、メインはⓀ投げで端でⓅ投げを使ってもいい程度。

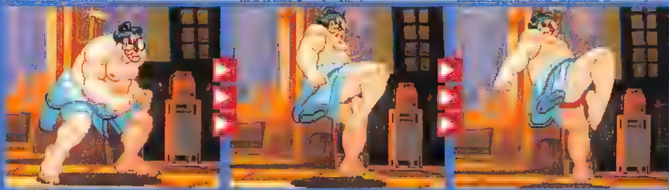
ゼロカウンターは、Z-ISMが立ち強Ⓟで、V-ISMがしゃがみ強Ⓚとなっている。通常技の性能通りV-ISMのもののほうが明らかにスピードが速く使いやすい。端に追い込むのに使っていってもいいだろう。逆にZ-ISMのものは、かなり信頼がおけないぞ。

ジャンプ攻撃は対戦攻略のほうを見てほしい。

※写真中の■は必殺技キャンセル可能を表す(■…X-ISM、■…Z-ISM、■…V-ISM)

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

特殊技 X-ISM Z-ISM V-ISM
ひざ蹴り
→＋中K（X-ISMは←or→＋中K）



特殊技 X-ISM Z-ISM V-ISM
払い蹴り
→＋強K



特殊技 X-ISM
フライングスモウプレス
斜めジャンプ中に↓要素＋中K



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM
百裂張り手
P連打



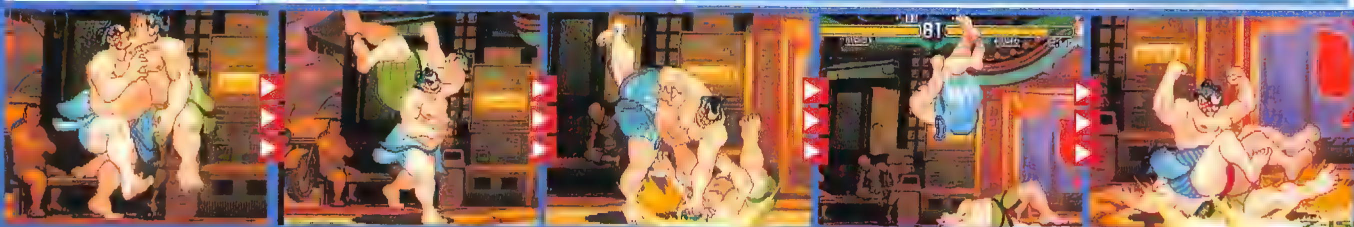
必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM
スーパー頭突き
←タメ→＋P



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM
スーパー百貫落とし
↓タメ↑＋K



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM
大銀杏投げ
レバー1回転＋P



ひざ蹴り／その名の通り、ひざ蹴りを相手の腹にぶち当てる。2段技で、2段ヒットすれば中攻撃程度のダメージ量にはなるが、密着状態から入力しないときっちり2段当てていくことは難しい。投げの失敗で出ることが多い。

払い蹴り／前足を支点にして送り脚を回転させるように前方へ払う蹴り。相手の足元を狙い、本田の技のなかで最高のリーチを誇るこの技は、使い方を間違わなければなかなかの働きを見せてくれる。基本的に動作が重いので、連発するのではなく、一発一発狙って当てていく。そして相手のガードパワーゲージを減らしたり、カウンターヒットを期待しよう。たまに使うのがポイントだ。

フライングスモウプレス／大空を羽ばたく鳥のように短い腕をめいっぱい伸ばして上空から自慢の腹で圧殺するのがこのフライングスモウプレスだ。判定はあまり強くないが、打点をかなり低くすることができ、なおかつめくりも非常に狙いやすいので、起き攻めには欠かせない技となっている。

百裂張り手／無数の張り手をくり出し、相手を押し込む技で、相手の目の前に手のひらによるバリアを張りめぐらしているかのような錯覚を起こさせる。

　この技は本田の代名詞とも呼べる技で、弱中強の違いは張り手の密度と移動距離である。弱は張り手の密度が薄く、移動しない。張り手の強は密度が濃く、移動距離が長いといった感じだ。

スーパー頭突き／腕をクロスに構えてためを作り、そのまま体を前に倒しつつ水平に飛行して頭突きをかます技。

　弱、中は上半身に無敵時間があり、空中ガード可能なものの、対空技として信頼して使っていける。強は地上で使っていくのがいいぞ。

スーパー百貫落とし／スモウプレスのまま斜め上に上昇し、尻で落下して圧殺する技。弱中強で上昇地点が変わり、弱が上昇が低く移動距離も短い。弱、中は攻撃判定発生まで無敵時間があり非常に強力。強は無敵時間がなくなったあとに攻撃判定が発生する。弱、中が接近戦用、強が飛び道具抜けに遠距離で使用するといった具合だ。

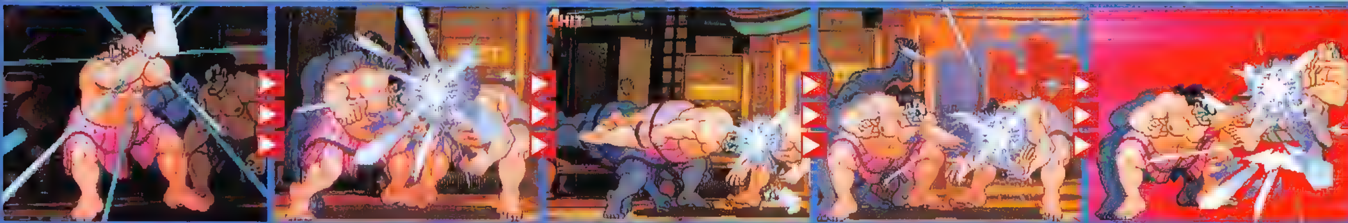
大銀杏投げ／相手を地面に叩きつけて尻で圧殺するコマンド投げ。弱中強の違いはダメージのみで、当然強のほうが威力が高い。投げ間合いは広くないので、跳び込みから使っていこう。

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

X-ISM	Z-ISM LV1	Z-ISM LV2	Z-ISM LV3

鬼無双（おにむそう）

←タメ→←→＋P



	Z-ISM LV1	Z-ISM LV2	Z-ISM LV3

富士颪（ふじおろし）

←タメ→←→＋K



Z-ISM LV3

大蛇砕き（おろちくだき）

レバー2回転＋P



鬼無双／頭突きに命をかけて編み出したこの大技は、スーパー頭突きを2回連続で出していき、そのあとに百裂張り手につないでいく。

レベル1、2のときは最後の百裂張り手がないので、削り能力がかなり落ちてしまう。充分に注意したいところだ。無敵時間はスーパー頭突きのものとさほど変わらないので、「無敵時間を活かして～」といった使い方はやや難しいものがある。時間停止に関しては、他のキャラと同様にレベル3が実戦で信頼できるものとなっている。つまり、レベル1、2のときは割り込み技としては使いにくいということだ。また、鬼無双のもうひとつの特徴として、スーパー頭突き部分の水平飛行中は飛び道具を1発だけ消せる能力があるということが挙げられる。したがって、遠距離で相手の飛び道具に合わせれば、最高で2発の飛び道具を消しつつ移動することが可能だ。この場合、真空波動拳等の多段飛び道具を出されると、最初の1ヒット分だけは消せるが、残りはくらってしまうので注意。

富士颪／頭突きを斜め上方向に出し、ヒットした相手を下からすくい上げて上方に飛ばし、そこに下からスーパー百貫落としを当てる技。

この投げ技は斜め上に頭突きをくり出すため、対空技として使えそうに見えるが、実際には対地で割り込みや連続技に使用するのがいい。というのも、このスーパーコンボは鬼無双よりも格段にダメージが高く、レベル1、2でも結構無敵時間があるからだ。それに加えて、この技は途中でスカる可能性があり、対空技として使用するとそれが非常に起こりやすいからである。

技がスカる状況というのは、最初の頭突きの次のすくい上げで、この部分のリーチが短いため、対空で使ったときは相手が上方にいすぎてヒットせず、地上の相手に対しても、頭突きの先端がギリギリ当たったときなどはたまにスカってしまう。したがって、充分に引きつけて出していくことが重要だ。

大蛇砕き／大銀杏投げの強化版で、地面に2回叩きつけてから尻で押しつぶす。

レベル3専用技で威力もかなり高く、相手が逃げようとしてスーパーコンボの暗転中からレバーを上に入れてジャンプしようとしても投げが成立する、非常に高性能な技だ。ただし、投げ間合いがせまいので注意したい。

COLOR VARIATION







ブランカ

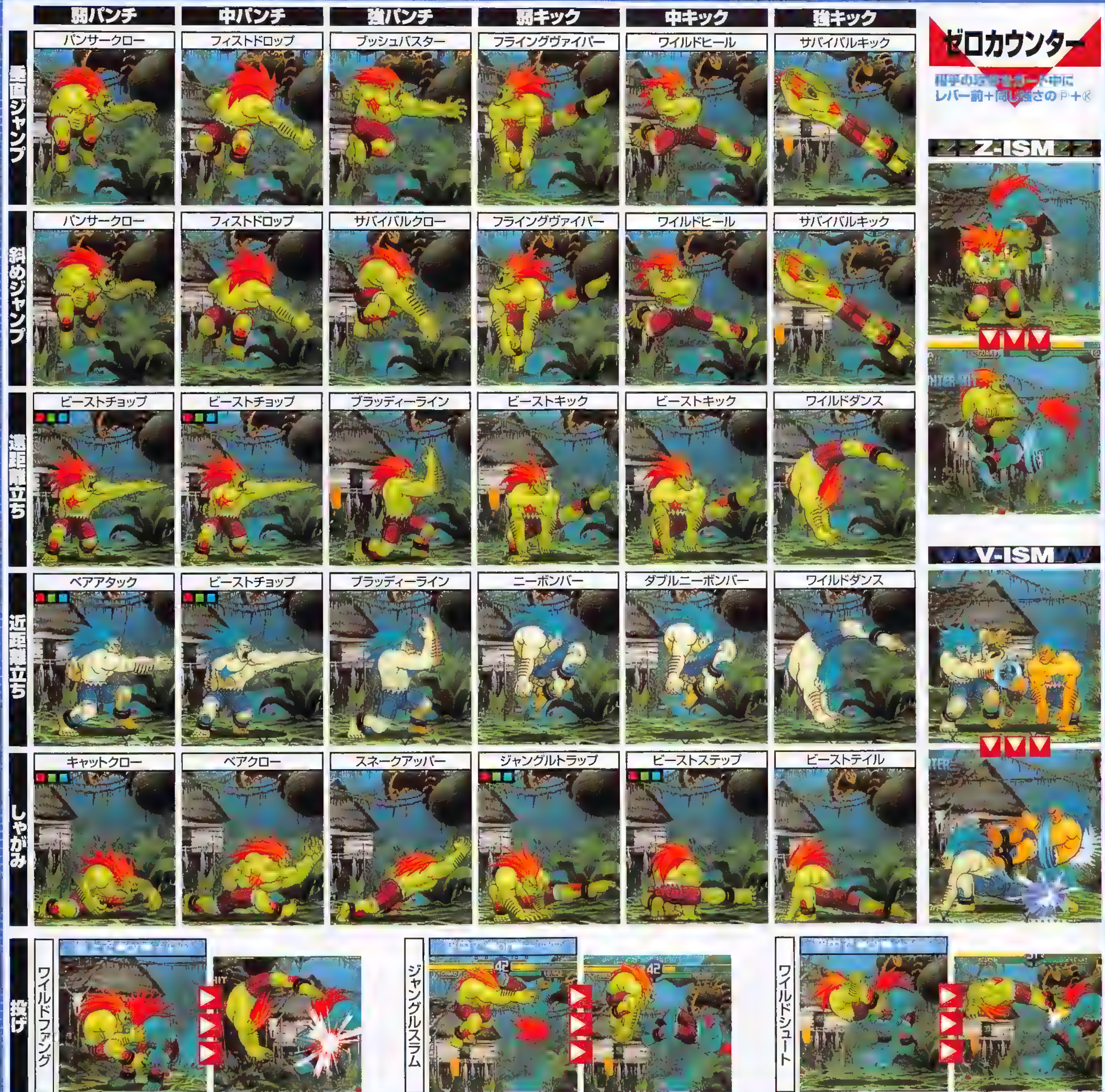
height:192 weight:98 3size:B198 W120 H172 blood type:B

BLANKA

PROFILE

名はジミー。幼い頃、彼は両親と飛行機に乗っていたが、たまたま機内にシャドルーの抹殺ターゲットである人物が同乗していた為、爆破テロに遭い飛行機は墜落してしまった。命はとりとめたが、両親とは生き別れとなり、たった1人で大自然の中で生活するうちに皮膚までも緑に変化してしまった。

通常技



ブランカの通常技の特徴としては、低い姿勢から繰り出されることが挙げられる。また、リーチも攻撃判定もそこそこ優秀といったところか。まあ、通常技はそれなりに頼れるといった感じ。

だが、リーチに関しては見たままを完全に信用してはならない。特にしゃがみ強Ⓟは使ってみるとすぐにわかるのだが、意外に拳の先が相手に当たってくれない。また、立ち中Ⓟもしゃがんでいる相手には当たらないことを覚えておこう。

逆に、見た目のリーチというか、当たり判定が強いオススメの技がある。立ち強Ⓟだ。じつはこの技は、かなり信用できる対空技として使っていくのだが、地上戦での立ち回りも充分にこなすことができる。使いかたのコツとして、無理に相手に当てにいくのではなく、相手が手を出せば当たるかな、くらいの微妙な間合いがいい。もちろん、いつでもローリングアタック（⬅タメ➡＋Ⓟ）が発射できるようにタメも作っておこう。

お次はジャンプ攻撃を見てみよう。跳び込むときに使う技は何がいいか。まず、普通に使っていけるのは中Ⓟと強Ⓟが、どちらも使いやすく、地上での連続技や空中での技の出し合いでも充分闘える。また、相手がやや離れた位置の場合は強Ⓚを使っていくといい。なお、相手の跳び込みを空中で迎撃するのであれば、垂直ジャンプ強Ⓟがかなり信用できる。

ブランカの地上での投げ技は、通常Ⓟ投げの噛みつき1種類だ。威力的にはなかなかだが、スカったときのモーションはかなり大きい。できれば確実に噛みつきたいところだ。空中投げは2種類あるが、性能的な違いは気にする必要はない。Ⓟが叩きつけでⓀが蹴りになる。あまり気にせずどちらでもいいだろう。

ゼロカウンターはZ-ISMがバーチカルローリングで、V-ISMはしゃがみ強Ⓚが出る。どちらもそこそこ信頼できるので、相手に押し込まれたら使っていこう。

挑発は、こちらに背を向けながらお尻をボリボリといった感じ。登場シーンでも使われているものだが、なんとなくブランカっぽい。

※写真中の■は必殺技キャンセル可能を表す（■…X-ISM、■…Z-ISM、

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

特殊技 X-ISM Z-ISM V-ISM
ロッククラッシュ
近距離で←or→+中Ⓟ(V-ISMは←+中Ⓟ)



特殊技 X-ISM Z-ISM V-ISM
アマゾンリバーラン
↘+強Ⓟ



特殊技 X-ISM Z-ISM V-ISM
サプライズフォアード
レバーニュートラルor→+ⒶⓀⓀ



特殊技 X-ISM Z-ISM V-ISM
サプライズバック
←+ⓀⓀⓀ



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM
エレクトリックサンダー
Ⓟ連打



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM
ローリングアタック
←タメ→+Ⓟ



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM
バーチカルローリング
↓タメ↑+Ⓚ



ここでは特殊技と必殺技に加えてスーパーコンボを解説していこう。ブランカの必殺技は、レバーをタメてから発動するものがほとんどで、唯一エレクトリックサンダーがボタン連打で電撃を発する。

ロッククラッシュ／いわゆるヘディング攻撃。2段技であるのが特徴で、1段目であればキャンセルをかけることも可能。やり方はレバー横方向プラス中Ⓟなので、後ろに入れながらであればローリングアタックを出すこともできる。なおV-ISMは←+中Ⓟでしか出すことができない。

アマゾンリバーラン／すざーっとヘッドスライディングしているかのように地面を滑っていく。下段攻撃で姿勢も低いので、飛び道具をかわしつつ相手にヒットさせることもできる。だが、技の硬直もそこそこあるので、多用していくのは危険だ。

サプライズフォアード／相手方向に近づいていく前ステップ。キャンセルしてこの技へ移行することができるので、密着状態からプレッシャーをかけるのは有効。ただ、意外と対応されやすく奇襲的な意味合いは強い。また、下にタメながらも出すこともできる。

サプライズバック／サプライズフォアードとは逆に相手から離れるステップ。文字通り相手から離れるのが目的であって、相手の技をかわしまくるのは難しい。動きに変化をつける程度にしておこう。ちなみに、通常技をキャンセルしてこの技に移行することはできない。

エレクトリックサンダー／全身で電撃を発して相手をしびれさせる攻撃。相手の跳び込みに対しても有効である。弱中強の違いとしては、弱が一番電撃の発生が早く、やめたときの立ち直りも早い。よって、電撃は弱で使っていこう。ただし、強で使用した場合に相手が空中ガードすると、すさまじくガードパワーゲージを減少させられる。チャンスがあれば狙いたい。

ローリングアタック／体をゴムマリのように丸くして突進していく必殺技。ブランカと言えばこの技かな。弱で出した場合が一番スピードが遅く、移動距離も短い。そして中、強となるたびにスピードが上がっていき、移動距離も長くなる。実戦で使う場合は弱か強のどちらかが一般的で、強のスピードと移動距離にものを言わせて突進していくか、弱であえて当てないで電撃または跳び込みと変化させていくかがいい。また、ローリングアタックはヒッ

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

必殺技	X-ISM	Z-ISM	V-ISM
バックステップローリング	←タメ→＋K		



スーパーコンボ	X-ISM	Z-ISM LV1	Z-ISM LV2	Z-ISM LV3
グランドシェイブローリング	←タメ→←→＋P			



スーパーコンボ	Z-ISM LV1	Z-ISM LV2	Z-ISM LV3
トロピカルハザード	↓タメ↖↑↗＋K		



トしても相手はダウンしないので、ヒットさせても反撃を受けるキャラもいる。
バーチカルローリング／空へ向かってのローリングアタックと思ってくれればいい。一気に空へ駆け上がるので先読み対空技として使用してもいい。弱中強での違いはひと言で表わすならその規模の違いか。強になるにつれて、わずかだが鋭く高くまで届くようになる。
バックステップローリング／その名の通り、一度後方ステップしたあとに前へ突進していく技。相手の動きを惑わすことはできるが、技のあとの状態があまりよくない。弱中強で前へ移動する距離が変わってくるので、強であれば相手を跳び越すことも簡単にできる。だが、無理して使っていく必要はない。

グランドシェイブローリング／まず軽くその場で跳ね上がり、そのあとは地を這うように突進するローリングアタック。レベルによって跳ね上がる高さが違い、とうぜんレベルが高いほうが跳ね上がる高さも大きい。よって、対空技としてはレベル3を用いていきたい。X-ISMであれば問題なく対空技として使用できる。また、コマンド入力後にボタンを押し続けることで、軽く跳ね上がったあとに停止することも可能だ。基本的な使い方としては、まず軽く跳ね上がる部分を対空技として使用し、ボタンを押しっぱなしにしてブランカを停止させる。そして、相手が地面に落ちる前にタイミング良く発進させて追加のダメージを与えよう。それほど難しくはなく、慣れればすぐにモノにできる。

トロピカルハザード／なんとも怪しい技。まず技を発動すると空中に跳び上がる。スーパーコンボ発動のサインである、光るエフェクトは空中で行なわれるので、正確には跳び上がってからの発動か。そして、ランダムでひとつのフルーツを落としつつ相手めがけて突進していく。さらに、このとき必ずスイカを落とすのがポイント。このスイカは放っておくとそのまま消えてしまうのだが、技を当てると弾き飛ばすことができ、このスイカが相手にヒットすると、ダメージは少ないながらもダウンを奪うことができる。ちなみに、このスイカはローリングアタックでもエレクトリックサンダーでも、技ならなんでも飛ばすことができる。さらに、連続して発動すれば複数のスイカをセッティングすることも可能だ。

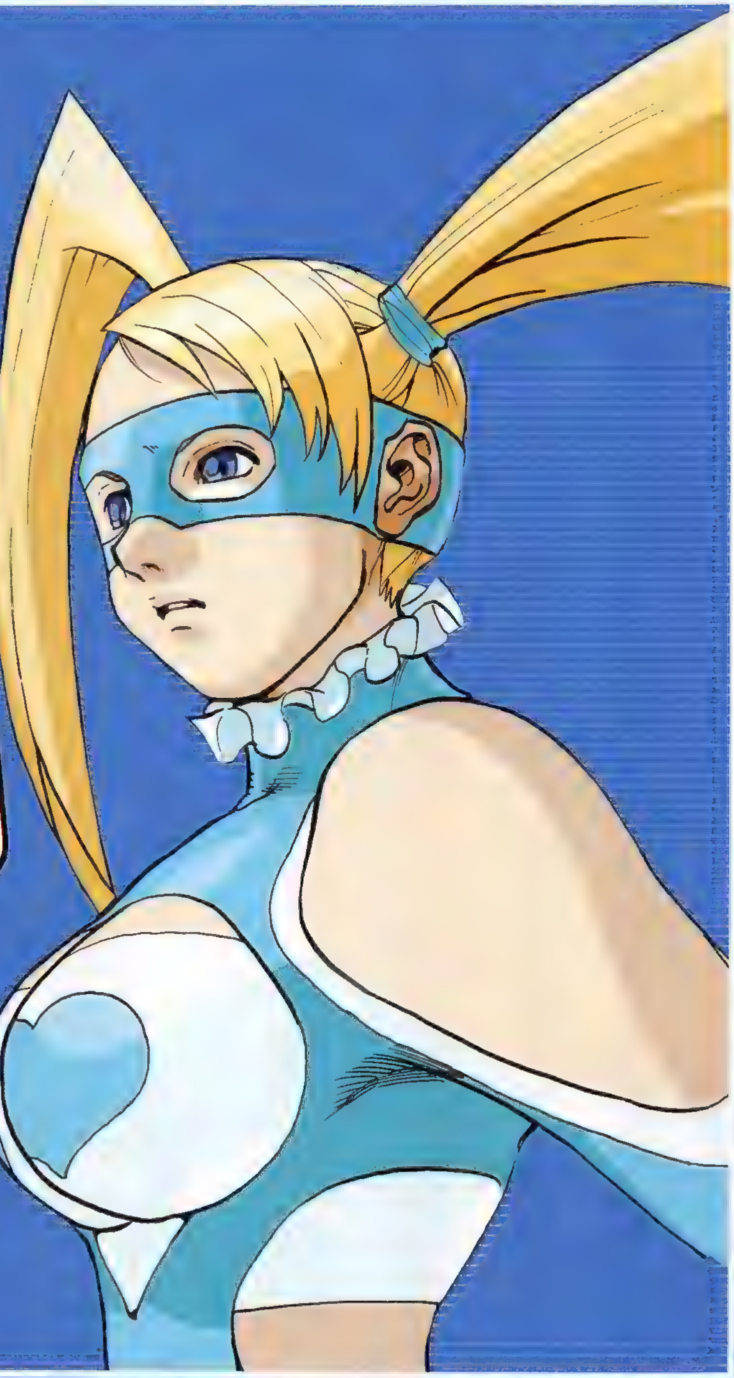
COLOR VARIATION



レインボー
R.ミカ

CV:Jyunko Takeuchi





height:168 weight:62 3size:B97 W72 H93 blood type:O

R.MIKA

PROFILE

幼い頃から憧れていた「リングの星」を夢見てトレーニングを続けていたミカは、念願のプロデビューを果たす。伝説の「赤きサイクロン」ザンギエフと闘うために、R.ミカとなり世界中にいるストリートファイター達に闘いを挑んでいった。

通常技



ミカの通常技は、「出るまでは早いがガードされると反撃確定」か、「出るまでは遅いがガードされても自分が有利なもの」にはっきりと分かれているのが特徴。いわゆる牽制に使えるような「軽い」技は少ないが、ペースを握ったあとの爆発力はかなりのものだ。

しゃがみ弱Ⓟ——近距離でのきざみ技として重宝する。これだけ連打して間合いを離してもいいし、ほかの技に連係させてもいい。また、攻撃力も小技のわりに高め。

しゃがみ中Ⓟ——基本的に対空技のないミカだが、判定が弱め＆タイミングの合っていない飛び込みに対してはこれで迎撃できる。ただし、相手の真下付近でないといけないので注意。

立ち強Ⓟ・しゃがみ強Ⓟ——どちらも技の発生こそ遅いものの、相手に当てさえすればミカのほうが先に動けるようになる。立ち強Ⓟヒット後は連続技が組めるし、しゃがみ強Ⓟヒット後は相手が浮く。ガードさせれば再び中・強攻撃を連係させていけるので、ガードクラッシュ狙いのときにもお世話になるだろう。

立ち中Ⓚ——レバーを左右に入れることで、若干移動しながら攻撃できる。足払いをスカせるほか、技全体のモーションが短めなので、常に連発してガードパワーゲージを削りにかかってもいい。

しゃがみ中Ⓚ——これも足払いに強い。ミカの通常技で唯一「牽制」として機能する。

しゃがみ強Ⓚ——スライディング。攻撃発生の早さ・リーチ・ダメージに優れており、どこでヒットしても必ずダウンを奪える。地上ヒットすれば相手は受け身がとれないので、起き上がりを攻めよう。

投げ——ミカには通常Ⓟ投げと通常Ⓚ投げのほかに、しゃがみⓅ投げがあるので覚えておこう。どれを使うといいかだが、ハッキリ言ってどれも似たようなもの。投げたあとは間合いが離れるうえ、相手のほうが先に動けるので攻めのキッカケとはならない。できるだけデイドリームヘッドロック（レバー1回転＋Ⓚ）を使っていこう。なお、ウイングレスエアプレーンについては、次のページを参照のこと。

※技名枠中の■は必殺技キャンセル可能を示す（■…X-ISM ■…Z-ISM ■…V-ISM）

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

特殊技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

ニードロップ

斜めジャンプ中に↓要素＋弱K



特殊技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

フライングボディープレス

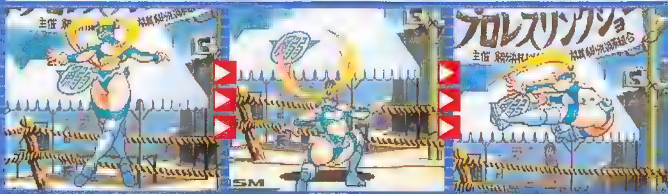
斜めジャンプ中に↓要素＋強P



必殺技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

フライングピーチ

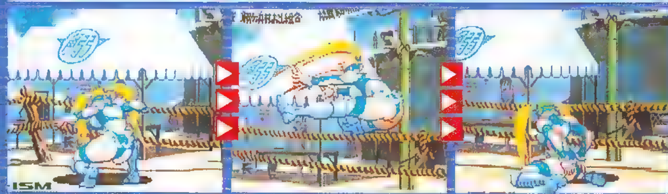
↓↙←＋P



必殺技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

シューティングピーチ

↓↙←＋K



必殺技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

パラダイスホールド

レバー1回転＋P



必殺技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

デイドリームヘッドロック

レバー1回転＋K(ボタン連打)



Z-ISM LV1　Z-ISM LV2　Z-ISM LV3

レインボーヒップラッシュ

↓↘→↓↘→＋P



ウイングレスエアプレーン／空中コマンド投げという珍しい技。コマンド入力に時間がかかるため、よほど狙っていないと決まらないが、投げ抜けされないという点で「ZERO3」ならではの使い道は多い。実戦では「魅せ技」に近いが、決してバカにできない性能だ。

ニードロップ／いわゆるヒザ。とくに意識して使う場面はない。忘れている人も多いのでは？

フライングボディープレス／いわゆるザンギエフの「あれ」なのだが、性能的には若干劣る部分もある。ザンギエフのフライングボディーアタックほど判定は強くないし、ジャンプした瞬間に出すと着地直前で攻撃判定がなくなってしまう。とはいえ、その高いめくり能力と攻撃力は、ミカの主戦力として使えるに充分だろう。

フライングピーチ／少し反動をつけてからヒップアタック。出るまでに時間がかかるものの、ガードさせればスキはない。中・強は相手がしゃがんでいるとスカってしまうことが多いので、ラッシュ中に不意を突いて使うときは弱にしよう。弱は下半身に長めの無敵時間があるので、飛び道具を抜けつつ反撃することができる。

シューティングピーチ／こちらは、反動をつけずにいきなりヒップアタックをかます。攻撃発生は非常に早い(通常技キャンセルでもつながる)が、必ず着地を失敗して膨大なスキをつくってしまうのが玉にキズ。しかし、オリコン中はこのスキをキャンセルできるので、使える技に早変わりする。

パラダイスホールド／軽くジャンプしてから投げを決める。純粋な投げではないが、しゃがみ攻撃などをキャンセルして出せるので、使い勝手は悪くない。

デイドリームヘッドロック／掴み→投げと移行するフルネルソンヘッドロック。入力直後に掴むことはできず、若干時間がかかる。投げ間合いも思ったより狭いので、強引に狙ってもなかなか決まらないだろう。

レインボーヒップラッシュ／通常技やソバットの連打からシューティングピーチへつなぐ技。通常技キャンセルで連続技に組み込むこともできるが、無敵時間が短く時間停止能力もないので、相手の連係に割り込むようにして使うのはやや難しい。また、決まらなかったときのスキは膨大。相手キャラによっては、ヒットさせてもダウン回避後の投げなどで反撃されてしまう。

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

	Z-ISM LV1	Z-ISM LV2	Z-ISM LV3
ヘブンリーダイナマイト	レバー2回転＋Ⓟ（Ⓟ連打）		



	X-ISM	Z-ISM LV1	Z-ISM LV2	Z-ISM LV3
サーディンズビーチスペシャル	↓↘→↓↘＋Ⓚ（追加入力で技が変化）			



ヘブンリーダイナマイト／デイドリームヘッドロックの強化バージョン。投げ間合いは広く（スクリューパイルドライバーほどではないが）、入力直後から掴み判定出現までは完全無敵なので、至近距離での割り込みにも使える。ただし注意点が1つ。投げが決まってヘッドバットをかましている間は、実は相手側も抵抗することができる。このレバガチャ勝負で大敗すると、なんと最後の一番減る投げ部分に移行しないのだ。逆に大勝すれば、若干ながらもダメージを多く与えられる。投げが決まったあとは必死にレバガチャしよう。

サーディンズビーチスペシャル／かなり複雑な構造になっている、特殊なスーパーコンボ。順を追って説明していこう。

まずコマンド入力直後は、走り状態になる。高速で移動できるが、ジャンプやガードはできない。この状態からは、Ⓟを押す（打撃狙い）かⓀを押す（投げ狙い）かで取れる行動が変わってくる。発動直後の中Ⓟ（スライディング）か、密着で発動してのⓀが強力だ。

Ⓟを押したばあいは、「打撃→打撃or投げ」のコンビネーション。弱Ⓟor中Ⓟor強Ⓟいずれかの打撃技が決まると相手はダウンし、ミカはコーナーに駆け上がる。ここからダイブするまでの間にコマンドを入力し、2種類の投げ、もしくは2種類の打撃を仕掛けることになる（強Ⓟでダウンさせた場合は、ダウン中にフライングボディーアタックが確定する）。ただ、投げを狙った場合は、投げ間合いに入るまで自動的にフライングボディーアタックが出続けるので、実戦ではあえて打撃を使い分ける必要はないだろう。

Ⓚを押した（もしくは走り状態で相手に密着した）場合、ミカは軽く小ジャンプする。このジャンプで相手の頭上を取り、かつタイミング良くボタンを押せば、「投げ→打撃or投げ」のコンビネーションになる。

ここでも4種類の攻撃ができるが、実際には相手は動けないので、打撃技でも確定でヒットすると思っていい。ただし、しゃがみ状態だと攻撃が当たらないキャラもいるので、素直に投げを決めておいたほうがいいだろう。

ちなみに、技名のサーディンズビーチとは日本語に訳すと「鰯（いわし）ヶ浜」、つまりミカステージのことだったりする。

COLOR VARIATION



コーディー

CV
Yamadera





height:182 weight:85 3size:B139 W86 H97 blood type:O

CODY

PROFILE

平和な生活に退屈し、ケンカを続けるうちに投獄され、恋人ジェシカも去っていった。それでも彼は、気分のおもむくまま牢獄を抜け出し、街をふらつき、気にいらないヤツがいればぶっとばし、気が向いたらまた、牢獄に戻るという生活を繰り返している。

通常技



コーディーの通常技は全般的に当たり判定が強く、通常技同士のぶつかり合いにはそうそう負けることはない。そのかわりリーチが短い技が多いため、中間距離での牽制に向いた技が極端に少ないのも特徴といえる。また近距離技がないので技数自体は少なめだ。

まずはジャンプ技から。跳び込みに向いた技は強Ⓚ。下方向に強く、コーディーのジャンプ軌道の低さと早さのせいもあり通常技では落とされにくい。またジャンプ中Ⓚは横に長く、空対空に強い技だ。一応ながらめくり性能もある。

対空技としては立ち強Ⓟ・立ち強Ⓚ・しゃがみ強Ⓟの3つがオススメ。大まかな傾向は、立ち強Ⓟは横からの攻撃に、立ち強Ⓚは上からの攻撃に強い。しゃがみ強Ⓟは下からすくい上げる形になるため、立ち強Ⓟと立ち強Ⓚが負けやすい「下方向に強い鋭い蹴り技」に対して有効だ。通常技だけに相打ちになることもあるが、いずれも強攻撃なのであまり神経質にならなくてもいいだろう。

足払い系は、しゃがみ弱Ⓚ以外はクセがあっていまいち使いにくい。しゃがみ中Ⓚは間合いが近いとヒット、ガードに関わらず反撃を受けるし、しゃがみ強Ⓚはかなりリーチが短く、ガードされるとそこで攻めはストップしてしまう。近距離で相手を抑え込む技としてはしゃがみ弱Ⓚのほかに、立ち弱Ⓚ・立ち中Ⓚ・しゃがみ中Ⓟあたりを使っていこう。

ゼロカウンターはZ-ISMでは相手を腕に引っかけて投げ飛ばすような技。有効間合いが狭く、至近距離でないと不発に終わるので注意。V-ISMはしゃがみ強Ⓚと同じ見た目の技だ。コーディーも全般的な傾向に漏れず、ゼロカウンターはV-ISMのほうが使いやすい。

投げ技は通常が2種に空中が1種。通常Ⓟ投げは相手をつかんで遠くへ放り投げ、通常Ⓚ投げは相手の頭上に乗って上から踏みつける。コーディーとしては相手を端に追い詰めていきたいので、投げ分けできるⓅ投げのほうが使い勝手はいい。空中投げはⓀ投げのみ。通常Ⓚ投げと同じ技で、上方向への間合いが広いため、対空技の一環としての昇りジャンプ空中投げも狙ってみよう。

※写真中の■は必殺技キャンセル可能を表す（■＝X-ISM ■＝Z-ISM ■＝V-ISM）

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

ナイフ拾い

特殊技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

ナイフの近くで↓+ⓅⓅⓅ



ナイフ攻撃

特殊技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

ナイフ拾い後にⓅ



ナイフ投げ

特殊技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

ナイフ拾い後に↓↘→+Ⓟ



避け

特殊技　V-ISM

相手方向と逆にレバー



フェイクスルー

特殊技　Z-ISM　V-ISM

↓↘→+スタート



ストマックブロー

特殊技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

→+中Ⓟ



クラックキック

特殊技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

→+強Ⓚ



クリミナルアッパー

必殺技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

↓↙←+Ⓟ



バッドストーン

必殺技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

↓↘→+Ⓟ



バッドスプレー

必殺技　Z-ISM　V-ISM

吹き飛び中に←↙↓+Ⓟ



ナイフ拾い／落ちているナイフを拾う。モーションにはスキがあるが、パンチを出せばキャンセルできる。
ナイフ攻撃／ナイフを持った状態のパンチ通常技はナイフ攻撃で、全般的にリーチが長い。ナイフは攻撃をくらう、投げ技、挑発、スーパーコンボのファイナルデストラクションによって落としてしまう。覚えておこう。
ナイフ投げ／ナイフを持った状態では、バッドストーンコマンドがナイフ投げになる。コーディーの頭くらいの高さをまっすぐ飛んでいく。座高の高いキャラを除き、しゃがまれると当たらない。
避け／V-ISMの特殊能力（？）で、ガードしていれば相手の下段以外の地上技、飛び道具を含む一部の必殺技を自動的に避けることができる。避け自体の硬直時間があるので反撃できる機会は意外に少ないが、間接的に相手の使う技をある程度限定することができる。
フェイクスルー／バッドストーンのモーションを途中でキャンセルする一種のフェイント技。遠距離で相手のジャンプを誘うために使うといいだろう。
ストマックブロー／ボディを狙うパンチ。中Ⓟよりはリーチがあるが、特筆すべき使い方はない。この技はスーパーコンボによるキャンセルが可能で、V-ISMのみ普通にキャンセルがかかる。
クラックキック／ジャンピングソバット。上段攻撃だが横方向へのリーチが長く、着地のスキも小さい。通常技のリーチが短いコーディーにとって、地上戦の要となる技である。一部の小さいキャラは立っていても当たらない。
クリミナルアッパー／アッパーの風圧で竜巻を起こす技。連続技や画面端での固めなど、なにかとお世話になる技だ。
バッドストーン／地面から石を拾って投げる。弱中強の違いは石の飛距離。放物線を描いて飛んでいくので跳び込まれにくいが、投げるまでのモーションが大きいので多用は禁物。起き上がりに重ねるのが無難な使い方。
バッドスプレー／吹き飛びやられ時専用技で、着地後砂を払う。地上受け身が可能な状態ならいつでも出せる。
ラフィアンキック／横方向への蹴り技で、弱中強で性質が異なる。弱は足下狙いの下段、中は真横へ、強は上方向に蹴り上げる。いずれもガードされたときのスキが大きく多用できる技ではないが、中は弱技からつながるため連続技に向いている。空中ガード可。

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

必殺技	X-ISM	Z-ISM	V-ISM
ラフィアンキック	↓↘→+K		

弱　中　強



スーパーコンボ	X-ISM	Z-ISM LV1	Z-ISM LV2	Z-ISM LV3
ファイナルデストラクション	↓↘→↓↘→+P			

X-ISM



投げFINISH

Z-ISMレベル3



	Z-ISM LV1	Z-ISM LV2	Z-ISM LV3
デッドエンドアイロニー	↓↘→↓↘→+K		



ファイナルデストラクション／X-ISM、Z-ISMでそれぞれ性質が異なるスーパーコンボ。

X-ISMでは発動後コーディーにタイムカウントにして約10秒ほど青い残像がつき、ボタンによらず、空中技はソバット、立ち&しゃがみの地上技は弱Ⓟと同じグラフィックのジャブのみになる（この立ちジャブはしゃがんだ相手にも当たる）。発動中はこの3つの技以外は出せず、レバーを入れた方向を向くためガードもできない。さらにここに攻撃を受けるとこの状態は解除されてしまう。

地上技はジャブのみだが、ボタンを連打するとジャブがヒットしていれば「ジャブ→ジャブ→ボディブロー→アッパー」という4段のワンセット連続技になる。レバーを下に入れっぱなしにしておけば、ラストのアッパーが投げに派生する。だがこれはいずれも相手がダウンしてしまい、ダメージもZ-ISMのレベル1スーパーコンボ程度。

この技の真の目的、それは「パンチはめ」である。ワンセット中の技は空振りするとリセットされるので、ジャブ2発から後ろを振り向いてボディブローを空振りすることで、再び振り向きジャブからリスタートできる。これを利用して「ジャブ2発→振り向きボディ→ジャブ2発→…」という連続技で、相手を棒立ちにしたまま殴り続けることができる。10秒間をフルに使えば40ヒット以上いくが、難度が高いうえにコンボ補正によってダメージもゲージ半分程度なので玄人向けといえる。

Z-ISMのファイナルデストラクションはX-ISMと違い普通の打撃技で、自動的にパンチはめを数セット行ってアッパーでフィニッシュする。レベル1は8ヒット、レベル2は13ヒット、レベル3は18ヒットし、その後追い打ち可能（空中受け身はされる）。しゃがまれると空振りしてしまうので、確定でヒットする状況以外では使用を控えたほうがいいだろう。

デッドエンドアイロニー／突進系のキック多段技。レベル1は5ヒット、レベル2は6ヒット、レベル3は7ヒットする。突進力はあまりないものの2段目で相手を引き寄せることができ、密着状態でなくてもつながる。フィニッシュのソバットが上段攻撃のため、ガードされると返し技を受ける。ヒット後は追撃が可能。レベル1は無敵時間も少なく、また連続技としてもつながりにくいため、レベル2以上を基本と考えて使用するべきだろう。

COLOR VARIATION

X-ISMⓅカラー -勝利-



X-ISMⓀカラー -勝利-



Z-ISMⓅカラー -勝利-



Z-ISMⓀカラー -勝利-



V-ISMⓅカラー -挑発-



V-ISMⓀカラー -挑発-





バルログ

CV:Yuji Ueda



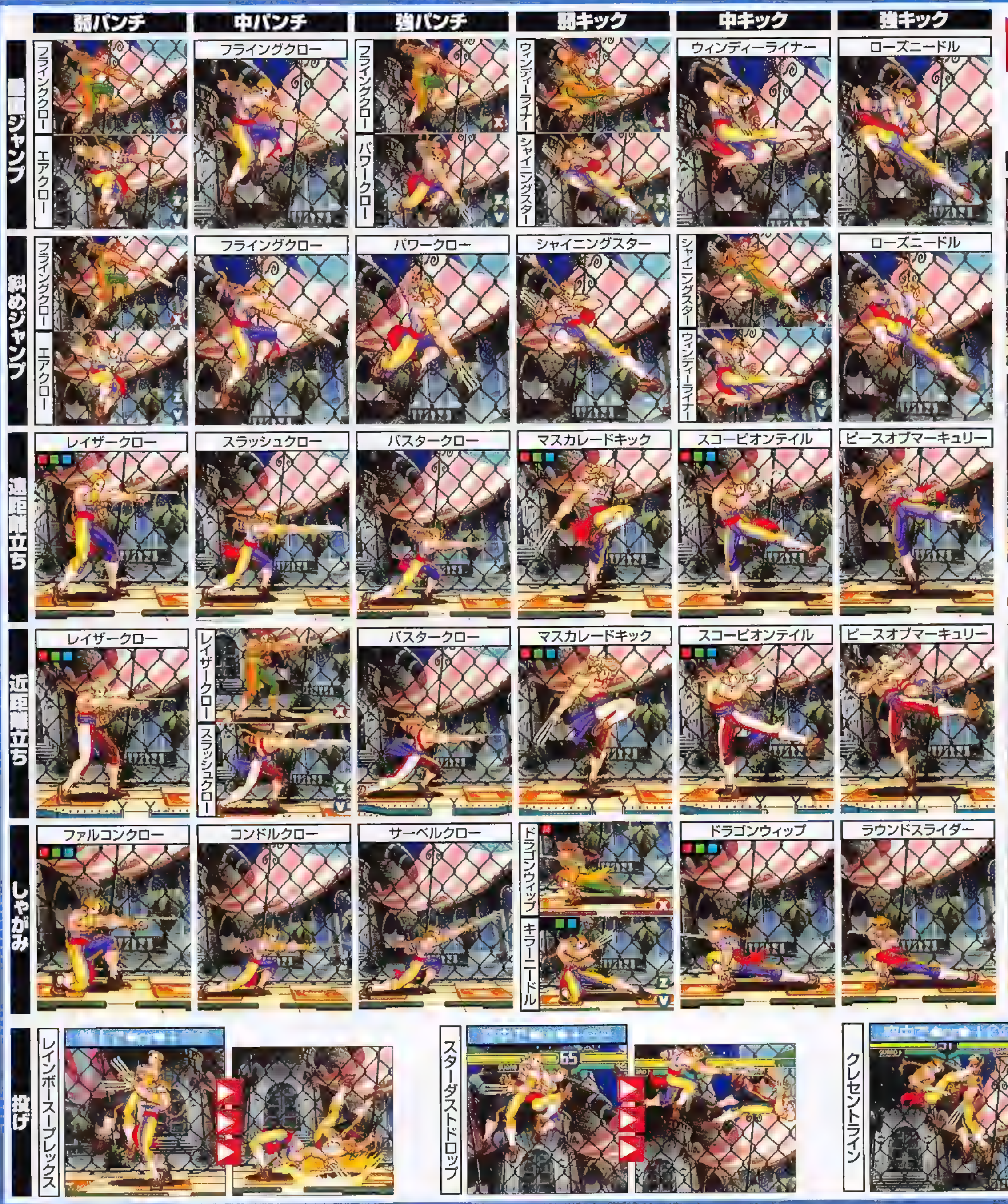
height:186 weight:72 3size:B121 W73 H83 blood:type:O

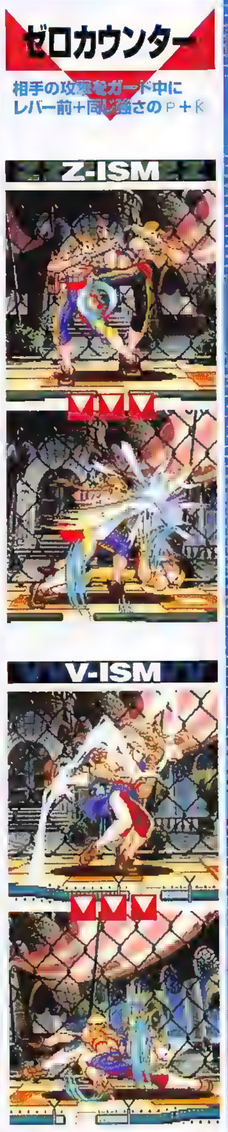
BALROG

PROFILE

通称「仮面の貴公子」。顔を仮面で覆い、鋭いカギツメを身につけて華麗な空中殺法で相手を引き裂く。バルログにとって、醜い相手を敗北の血の海に沈めることが、何よりの幸せである。また、それがバルログの行動原理である。

通常技





BALROG

CHARACTER DATA

バルログは通常技の長いリーチが特徴的。リーチの割にはスピードも速く、使い分けさえできれば遠距離戦を制することもできるだろう。ただし、中距離において有利な展開を作るのは難しいので、間合い管理は慎重におこないたい。素早いジャンプ攻撃をうまく混ぜてみよう。

地上戦でよく使うのは、立ち強Ⓟ・しゃがみ中Ⓟ・弱Ⓚ・中Ⓚの4つ。立ち強Ⓟ・しゃがみ中Ⓟはバルログが持つ中でもっともリーチが長い技に分類され、相手の前進を妨害する役目を果たす。連続で出さずに、相手の出はなをくじくように単発で使おう。なお、ガード後の展開は五分～不利になっているため、連係は組みにくい。

しゃがみ弱Ⓚ・中Ⓚは近距離から中距離にかけて使われる。中Ⓚは生命線ともいえる技で、ガードさせたあとに間合い調整ができる。下段でキャンセルをかけられる点もメリットだ。ちなみに出の早さは、しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ（根元）→しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ（先端）となっている。とっさのときの参考にしよう。

そのほかにも、しゃがみ弱Ⓚより出は遅いが必殺技のタメ時間稼ぎに使うしゃがみ弱Ⓟ、判定がやや強めの立ち中Ⓚ、ガードクラッシュ重視の立ち強Ⓚ、一応の対空しゃがみ強Ⓟ、リーチが長い下段のしゃがみ強Ⓚがある。

ジャンプ攻撃は強力、といいたいところだが、実はバルログのスピードにごまかされているだけでさほど強くない。やはり使い分けが必要となる。

下方向に強い判定を持つ技が弱Ⓚ・強Ⓟ・強Ⓚ。なかでも弱Ⓚは攻撃範囲が広く、多少跳び込む間合いがずれていてもカバーしてくれる。ただし連続技は狙いにくい。強Ⓟ・強Ⓚはタイミングがとりづらく扱いにくいが、めくり攻撃が可能。まずは正面からガードさせてみよう。中Ⓟ・中Ⓚは垂直ジャンプから対空っぽく使える。

通常投げはⓅのみ。相手が受け身をとれば追撃を狙える。空中投げはⓅとⓀがあり、Ⓟ投げは上方向に強く、Ⓚ投げは横～下方向に強い。間合いに要注意。投げる方向は固定で、Ⓟ投げは前に、Ⓚ投げは後ろに相手を投げる。

ゼロカウンターは、Z-ISMはツメ、V-ISMはスライディング。ガードがちなバルログは要所で決断を迫られる。

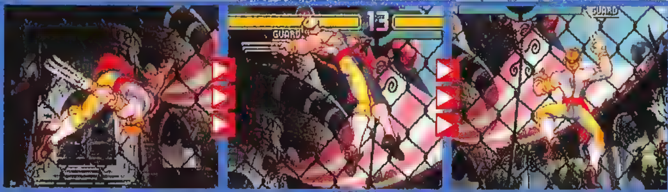
※写真中の■は必殺技キャンセル可能を表す（■…X-ISM、■…Z-ISM、■…V-ISM）

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

壁張り付き

特殊技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

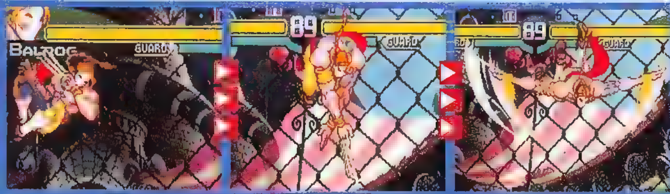
↓タメ↑+KKK(バルログステージのみ)



フライングバルセロナアタック

必殺技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

↓タメ↑+K壁ジャンプ後にP



バックスラッシュ

必殺技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

PPP



ショートバックスラッシュ

必殺技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

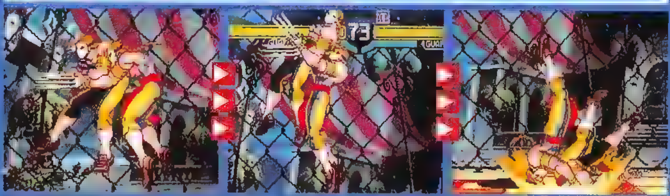
KKK



イズナドロップ

必殺技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

↓タメ↑+K壁ジャンプ後に↑以外+P



ローリングクリスタルフラッシュ

必殺技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

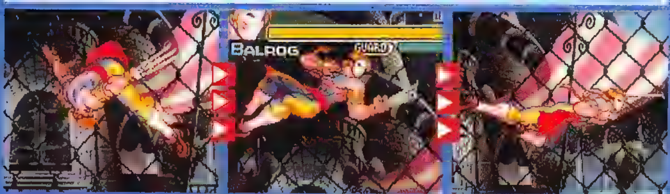
←タメ→+P



スカイハイクロー

必殺技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM

↓タメ↑+P



スカーレットテラー

必殺技　V-ISM

↙タメ→+K



壁張り付き／壁ターンの代わりに背景にしがみつく。バルログステージでのみ使用可能な技で、しがみついてから離れるまでは無敵。対応されやすいがそれなりに有効。
バックスラッシュ／バック転。無敵状態のまま後退する。終わり際にスキがあり、そこを狙われやすいのが難点。
ショートバックスラッシュ／バックスラッシュを約半分の時間、距離で行う。技後のスキも当然あるが、攻撃を避けたいときや間合いを離したいときにはこちらのほうが使いやすい。通常技キャンセルでも出すことができる。
フライングバルセロナアタック／壁ターン、壁張り付き後に出せる。両手のツメでひっかきあげる技で、滑空している間にレバーで軌道を変化させることができる。
　ガードさせれば反撃は受けにくいが、攻撃している時間が短いのでタイミングを合わせにくい。ヒットしたときは追撃が狙える。
イズナドロップ／壁ターン、壁張り付きからの派生技。投げ技なので、ガードはできない。地上、空中を問わず相手をつかむことができ、ダメージも大きいが、ある程度相手に接近する必要がある。このとき、横の間合いよりも縦の間合いに注意すると成功しやすい。斜め上から投げる感覚だ。相手方向から壁ターンすると相手の動揺を誘えるようだ。
ローリングクリスタルフラッシュ／回転しながら突進し、ツメを突き立てる技。削りダメージが大きく、ガードされてもスキがない。密着状態からならば連続技にも組み込める。ただし回転部分がヒットしたからといって、最後まで確実につながるわけではなく、攻撃判定もさほど強くない。単発で使っても連係で使ってもやや中途半端な感がある。回転中は地上やられ判定と空中やられ判定が交互に現れているので、反撃されたときに小さなダメージで済むことがある。オリジナルコンボ中に使うと強力。
スカイハイクロー／壁ターン後に横方向に突進する技。ヒットさせると反撃されやすく、ガードさせたり空振りすれば反撃を受けにくいという、かなり特殊な技。性質が性質だけに多用しにくい。
　使いどころとしては、オリジナルコンボ中に他の技に混ぜて使うか、あえて多用して相手をガードがちにさせるか。スピードそのものは見切れないほどに速いので、研究次第では強力だが、連係には向いていない。

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

	X-ISM	Z-ISM LV1	Z-ISM LV2	Z-ISM LV3

ローリングイズナドロップ　↙タメ↘↙↗＋[K]ジャンプ後に↑以外＋[P]



	X-ISM	Z-ISM LV1	Z-ISM LV2	Z-ISM LV3

壁張り付きローリングイズナドロップ　↙タメ↘↙↗＋[K][K][K]



	Z-ISM LV1	Z-ISM LV2	Z-ISM LV3

スカーレットミラージュ　←タメ→←→＋[K]



	Z-ISM LV3

レッドインパクト　←タメ→←→＋[P]（ツメ付き限定）



スカーレットテラー／前方向に上昇しつつ蹴りあげる技で、主に対空技として機能する。判定はそこそこ強く、弱中強で変化する上昇角度の違いさえ把握していれば大抵の跳び込みは落とせる。ただし空中ガード可能。他にもオリジナルコンボ中の連続技としても使われる。

ローリングイズナドロップ／壁ターン直後に画面が暗転し、ゲージを消費する。基本的には必殺技のイズナドロップと同じ性質で、ひっかく打撃技と投げ技のどちらかに派生できる。ダメージはかなり大きく、投げに成功すれば逆転もあり得る。ただし、やはり対応されやすいのが弱点。読みの能力が重要な要素となる。

張り付きローリングイズナドロップ／壁張り付き後にローリングイズナドロップを出す技。レベル単位で全ゲージを消費する変わった技で、X-ISMでもこの技は使用可能。ローリングイズナドロップとの性能差はない。

スカーレットミラージュ／スカーレットテラーを複数回連続でくり出す。攻撃判定が強く、引きつけて出すことで数少ない対空技になる。ただしダメージ効率が悪いので、こればかりに頼っていくわけにもいかない。

この技をもっとも効率よくヒットさせる方法は、相手の連係に割り込んでいく使い方である。かなり近い間合いから出せば全段ヒットし、それなりのダメージを与えることが可能。起き上がりに出すのもいいだろう。連続技にも組み込むことができるが、通常技で間合いが開くため技の前半部分がヒットしにくく、逆に総ダメージ量が減ってしまった、ということもあるので気をつけたい。

レベル3にのみ時間停止が活用でき、完全迎撃技になる。レベルが1、2の場合でも判定が強いのでさほど問題はないが、突進力が落ちた気にさせられる。ガードされるとそれなりにスキが大きいことにも注意。

レッドインパクト／ツメで相手を突き刺し、空中に放り投げ串刺しにする技。レベル3限定技で、さらにツメを付けていることが条件。攻撃するまでが完全無敵なので、対空技として、また地上戦のカウンター技として使いやすい。ただし時間停止はないので、画面が暗転してからガードが間に合ってしまう。ならばレベル3スカーレットミラージュのほうが良いのでは、と思うかもしれないが、こちらのほうが横にリーチが長く、常に一定のダメージを与えられる。出すときは慎重に狙っていこう。

COLOR VARIATION

X-ISMⓅカラー -勝利-



X-ISMⓀカラー -勝利-



Z-ISMⓅカラー -勝利-



Z-ISMⓀカラー -勝利-



V-ISMⓅカラー -挑発-



V-ISMⓀカラー -挑発-



かりん

CV:Miho [illegible]





height:162 weight:48 3size:B83 W57 H85 blood type:B

KARIN

PROFILE

本名「神月かりん」。神月財閥の一人娘で頭脳明晰・容姿端麗。厳しい家訓のもと、若干16才にして各種武道・武芸・格闘技に精通。同級生の「春日野さくら」にライバル心を抱き、常に執事と行動を共にする。

通常技



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
垂直ジャンプ	掌底（しょうてい）	空鉄菱（くうてつびし）	斜斬（しゃざん）	射抜き（いぬき）	跳び蹴り（とびげり）	天駆（てんく）
斜めジャンプ	掌底（しょうてい）	空鉄菱（くうてつびし）	斜斬（しゃざん）	射抜き（いぬき）	跳び蹴り（とびげり）	天駆（てんく）
遠距離立ち	鉄菱（てつびし）	貫手（ぬきて）	繚乱花（りょうらんか）	上段足刀（じょうだんそくとう）	前蹴り（まえげり）	烈廻傘（れっかいさん）
近距離立ち	鉄菱（てつびし）	貫手（ぬきて）	繚乱花（りょうらんか）	上段足刀（じょうだんそくとう）	前蹴り（まえげり）	烈廻傘（れっかいさん）
しゃがみ	際止め（きわどめ）	脛砕き（すねくだき）	鷹落とし（たかおとし）	速蹴り（はやげり）	水面蹴り（みなもげり）	鬼倒し（おにたおし）

かりんの通常技はどれも使い道があり、状況によって選択していくことになる。距離による技の変化はないので、ISMが違っても共通した使いかたが可能だ。

地上戦の要となるのは、しゃがみ弱Ⓚ・立ち弱Ⓚ・立ち中Ⓚの3つである。これらの技は必殺技でキャンセルできるので、地上戦で多用していくことになるだろう。

メインで使っていくのは、しゃがみ弱Ⓚだ。先端部分を当てるように出していき、そこからキャンセル紅蓮拳（↓↘→＋Ⓟ）を狙っていく。連打ができるので、密着状態になったら2発ほど連打して紅蓮拳へつなげよう。

立ち中Ⓚも、先端部分を当てるように使っていく。キャンセルできる通常技のなかではもっともリーチがあるので、当てやすいはずだ。しかし、中攻撃なので発生は多少遅く（それでも早い部類だが）、空振り時の硬直も長い。距離を見極めて、確実に当てていくように使っていこう。キャンセルは難しいので、練習が必要だ。接近戦では攻撃発生箇所が膝になり、攻撃発生が非常に早くなる。接近戦でも使っていけるぞ。

キャンセルこそできないが、しゃがみ中Ⓚも地上戦では重要な技だ。リーチがあり発生も早いので、牽制技としては充分な役割を果たしてくれる。相手のしゃがみ中Ⓚの空振りを見たら、一歩踏み込んでしゃがみ中Ⓚを返す、といった使いかたも可能だ。

立ち中Ⓟはリーチは短いが、攻撃判定が強いので、中距離での攻撃潰し技として使うことも多い。中距離で相手が立ちの牽制技（通常技に限る）を頻繁に使ってくるようならば、立ち中Ⓟで対抗しよう。下段攻撃に対しては、しゃがみ中Ⓟが同じような使いかたができるぞ。覚えておこう。

立ち強Ⓟ・しゃがみ強Ⓟはどちらも対空技として優れている。立ち強Ⓟは遠距離の跳び込みに対して、しゃがみ強Ⓟは近距離からの跳び込みに対して有効だ。

ジャンプ攻撃では、中Ⓚ・強Ⓚ・強Ⓟをおもに使っていく。中・強Ⓚは横方向に強く、跳び込みに適している。強Ⓟはリーチこそないが、判定が強いので、相手の対空技を潰すこともあるぞ。

※写真中の■は必殺技キャンセル可能を表す（[illegible]）

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

特殊技　X-ISM Z-ISM V-ISM

旋風刈り（つむじがり）

→＋中Ⓚ



必殺技　X-ISM Z-ISM V-ISM

荒熊いなし（あらくま）

レバー1回転＋Ⓚ



必殺技　X-ISM Z-ISM V-ISM

紅蓮拳（ぐれんけん）

↓↘→＋Ⓟ（Ⓟ連打で3段まで攻撃or追加入力で技が変化）

紅蓮拳1段　紅蓮拳2段　紅蓮拳3段





必殺技　X-ISM Z-ISM V-ISM

無尽脚（むじんきゃく）

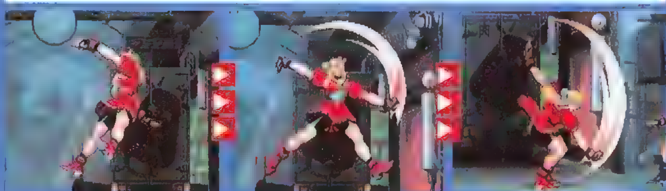
→↓↘＋Ⓚ



必殺技　X-ISM Z-ISM V-ISM

烈殲破（れっせんぱ）

↓↘→↗＋Ⓚ



旋風刈り／足を振り上げ、相手の頭上から落とす中段攻撃。攻撃発生は早いので、連係に組み込むことも可能。相手の起き上がりに立ち中Ⓟを重ね、そこから旋風刈りを出すと効果的だ。

荒熊いなし／相手の腹部にムエタイ式の膝蹴りを叩き込んだあと、合気道の投げへつなげるコマンド投げ。弱中強の違いは投げ間合いと攻撃力。弱は投げ間合いが広く、ダメージは少ない。強はその逆といった感じだ。コマンドが烈殲破、夜叉返し（下段）と重複しているため、これらの技が暴発することが多いのが難点である。

紅蓮拳／地上を滑るように移動しながら拳を突き出し、そこからさまざまな攻撃へつなげていく技。弱中強の違いは移動距離。弱は短く、強は長距離を移動できる。

紅蓮拳は単発では終わらず、追加コマンドを入力していくと他の必殺技へ派生していくのが特徴だ。どういった追加コマンドで、どの技へ派生するかは上の「紅蓮拳派生表」を参考にしてほしい。

紅蓮拳からの派生は、最速でコマンド入力されていれば、紅蓮殲破以外は最後まで連続技になる。入力が少しでも遅れるとつながらないので、しゃがみ弱Ⓚなどでヒットを確認してから、キャンセル連続技を狙っていくようにしよう。紅蓮拳派生後の技に関しては、各種必殺技の解説を参照してほしい。必殺技に該当する技がない**紅蓮楔**（紅蓮拳1、2段後に↓＋Ⓚ）は、スライディング攻撃をする技。おもな使い道は、紅蓮拳がガードされた場合だ。弱で出せば反撃されにくいぞ。

紅蓮拳の基本的なルートは、強紅蓮拳→強紅蓮拳2段→紅蓮無尽脚の4段攻撃。紅蓮無尽脚で相手を浮かし、そこから連続技、連係を狙っていこう。

無尽脚／美しい左右の御御足で蹴り上げ、相手を高く浮かすキック技。弱中強の違いは前進する距離。弱は移動距離が短く、強は長くなっている。2段攻撃になっており、2段目がヒットすると、相手を高く浮かすことができるのだ。2段目がヒットしないと効果がないので、より踏み込む強無尽脚が基本となるだろう。この技は単発で使うことは少なく、しゃがみ弱Ⓚから強紅蓮拳→強紅蓮拳2段→強無尽脚が基本となる。相手を浮かしたあとは、地上通常技や必殺技で追撃していこう。立ち強Ⓟ、神月流皇王拳が狙い目だ。

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

烈尖頂（れっせんちょう）

←↓↙+Ⓟ（Ⓟ追加入力で**烈尖頂肘**に派生）



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

崩掌（ほうしょう）

→↓↘+Ⓟ



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

夜叉返し（やしゃがえし）

↓↙←+Ⓟ(上段)／↓↙←+Ⓚ(下段)

上段



下段



X-ISM Z-ISM LV1 Z-ISM LV2 Z-ISM LV3

神月流神扉開闢（かんづきりゅうしんぴかいびゃく）

↓↘→↓↘→+Ⓟ



Z-ISM LV1 Z-ISM LV2 Z-ISM LV3

神月流皇王拳（かんづきりゅうこうおうけん）

↓↘→↓↘→+Ⓚ



烈殲破／両手を広げながら前方に跳び、相手の頭上から強襲する技。弱中強では飛距離が異なってくる。弱は短く、強は遠くへ跳んでいく。発生が遅いので紅蓮拳から連続技にならないが、中段攻撃になっているので反応が遅れれば当たるだろう。紅蓮拳からは弱烈殲破を使うように。中、強では相手を跳び越えてしまうぞ。ガードされた場合には反撃を受けるので、多用は禁物である。

烈尖頂／下から突き上げるような肘を出す技、Ⓟ追加入力で反対側の肘を叩き込む（**烈尖頂肘**）。弱中強の違いは移動距離。1段目を弱で出し、2段目を中、強に変えることも可能。紅蓮拳からの派生が基本で、相手を画面端へ追い込むのに使える。ガードされた場合スキが大きいので、ヒットを確認できる状態から狙っていこう。

崩掌／震脚と同時に腕を伸ばし、掌底を突き出す技。弱中強の違いは硬直時間とダメージだ。弱は硬直が短いがダメージも小さく、強はその逆となっている。基本的な使い方はやはり紅蓮拳からの派生で、一番簡単な連続技となる。単発で使うとダメージが大きいのだが、ガードされるとスキが大きいので反撃される可能性もある。先端部分を当てるように出せば反撃を受けにくいので、攻撃がギリギリ当たる間合いで使っていこう。

夜叉返し／両手で構え相手の攻撃を待ち、受けると同時に弾き返す防御型の技。弱中強の違いはないが、Ⓟは立ち状態から出る攻撃（例え下段判定でも）とジャンプ攻撃に対して効果を発揮し、Ⓚはしゃがみ状態から出る攻撃に対して効果を発揮する。外すとスキが大きいので、頻繁に使うことはない。攻撃判定を出したままのジャンプ攻撃に対して、対空技として上段夜叉返しを狙う程度だ。

神月流神扉開闢／紅蓮拳から始まり、さまざまな攻撃を繰り出していく突撃技。レベルによって段数、効果、無敵時間などが違う。レベル3は無敵時間も長く、ガードされても反撃を受けないので、もっとも信頼できる。起き上がりなどにはレベル3を狙っていこう。

神月流皇王拳／両手を広げながら、上空へ舞い上がっていく対空技。レベルよって上がる高さ、攻撃判定の広さ、時間停止などが違う。非常に対空性能が高く、2レベル以上で出せば大抵の跳び込みは返せるだろう。時間停止のある3レベルならば、無尽脚からの追撃技として入れることが可能だ。大ダメージを狙えるぞ。

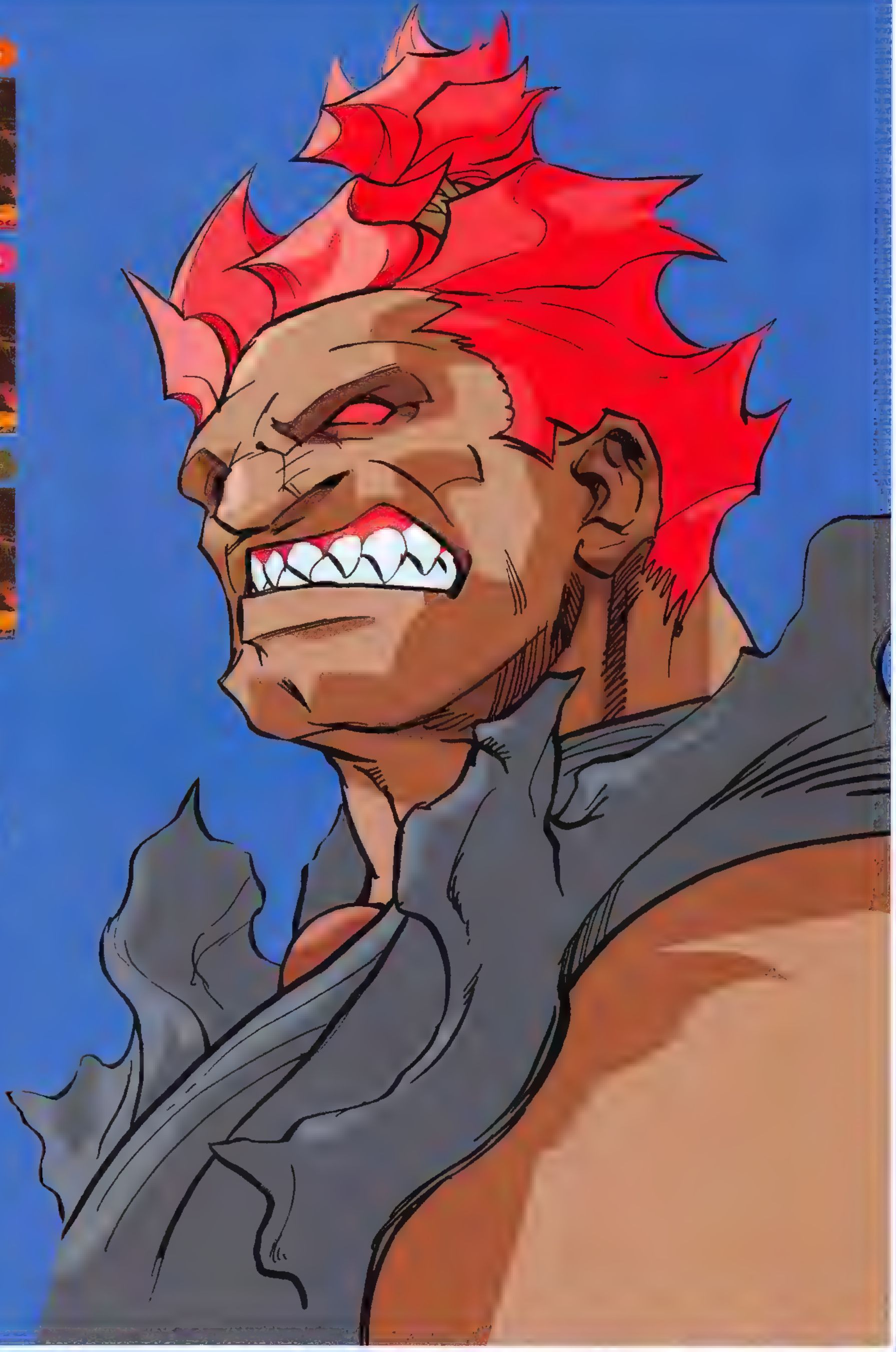
COLOR VARIATION



豪鬼

CV:Tomomichi Nishimura





height:178　weight:80　3size:B118　W84　H86　blood type:?

GOUKI

PROFILE

「拳を極めし者」。リュウ、ケンの師匠ゴウケンの実弟。ゴウケン、豪鬼の師匠ゴウテツを禁断の技「瞬獄殺」で殺め、究極の力「殺意の波動」を身にまとう。しばらく行方をくらましていたが、再びリュウらの前に現れた。今回も彼の行動目的はナゾである。

通常技

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
垂直ジャンプ	ジャブ	ストレート	ストレート	前蹴り	前蹴り	旋風脚
斜めジャンプ	ジャブ	ストレート	ストレート	ひざ蹴り	跳び足刀	跳び足刀
遠距離立ち	ジャブ	正拳突き	鬼哭突き	ローキック	ステップキック	回し蹴り
近距離立ち	ジャブ	ボディーブロー	アッパー	ローキック	ひざ蹴り	ねりちゃぎ
しゃがみ	ジャブ	ストレート	突き上げアッパー	キック	くるぶしキック	回転足払い



投げ：背負い投げ／巴投げ／地獄車

ゼロカウンター

相手の攻撃をガード中に
レバー前＋同じ強さのⓅ＋Ⓚ

Z-ISM



V-ISM



豪鬼はもとの流派がリュウと同じということもあって、彼と似た技を多く持っている。しかし、細かいところでその性能が微妙に異なるために、リュウとは違った使いかたをしていくことが戦略として重要となる。全体的には技のリーチがもっとも短いグループに属するものの、近距離に入れば攻撃判定の発生が早く、強い技がそろっているのが大きな特徴だ。

地上通常技は、おもに近距離のしゃがみ攻撃に使える技が多く、これを主体に攻めていく。

しゃがみ弱Ⓟは立ち、しゃがみの両方でガードできてしまうので、一見して使いどころがないような技に見える。だが、発生スピードが全技中でもピカイチの速さを誇るために、密着での打ち合いでは非常に頼れるということを覚えておこう。この技からは、よりリーチの長いしゃがみ弱Ⓚにつなぐのが定石である。

しゃがみ中Ⓟは発生の早さ、攻撃判定の強さ、スキの少なさ、どれをとっても申しぶんのない性能を持っている。ちょっと離れた間合いからでも、カウンター狙いで出せば打ち勝つことができる。ただしリーチが短いので、近距離以外での乱用は禁物だ。

しゃがみ弱Ⓚは下段技なうえ、連打キャンセルが利く。さらにこの技はしゃがみ弱Ⓟよりも発生で負けるかわりに、ヒット時の硬直時間が短い。これを利用することで、しゃがみ弱Ⓚからスキなくしゃがみ中Ⓟにつなげればノーカウンターでも連続ヒットする。

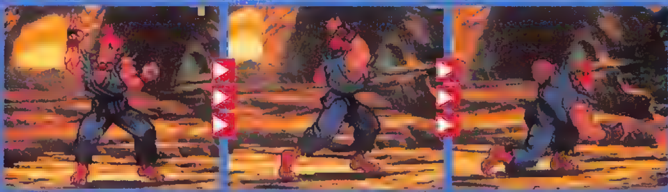
しゃがみ中Ⓚは豪鬼の通常技にしてはリーチが長い下段技で、普段の牽制やキャンセルによる連続技へのつなぎ、そして間合いの調整に使うなど、幅広い使いかたが可能。

立ち攻撃では、今回から新しく追加された近距離立ち強Ⓚが非常に高性能。ガードされてもX-ISM以外なら豪鬼側有利（そのかわりX-ISMのみ攻撃発生が早い）だし、ガードパワーゲージの削り値も高い。V-ISMでは間合いに関係なくこの技を出せるが、先端がかするぐらいの距離から出せば「発生の早さを生かして相手の技を潰す」という使いかたが効果的だ。

※写真中の■は必殺技キャンセル可能を表す（■…X-ISM、■…Z-ISM、■…V-ISM）

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

特殊技 X-ISM Z-ISM V-ISM
頭蓋破殺（ずがいはさつ）
→＋中P



特殊技 X-ISM Z-ISM V-ISM
旋風脚（せんぷうきゃく）
→＋中K



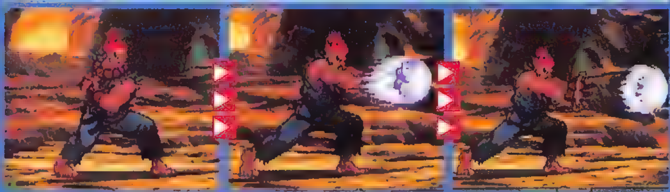
特殊技 X-ISM Z-ISM V-ISM
天魔空刃脚（てんまくうじんきゃく）
前ジャンプ中に↓＋中K



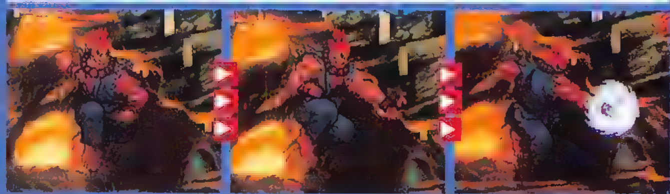
特殊技 Z-ISM V-ISM
前方転身（ぜんぽうてんしん）
↓↙←＋P



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM
豪波動拳（ごうはどうけん）
↓↘→＋P



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM
斬空波動拳（ざんくうはどうけん）
空中で↓↘→＋P



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM
灼熱波動拳（しゃくねつはどうけん）
→↘↓↙←＋P



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM
豪昇龍拳（ごうしょうりゅうけん）
→↓↘＋P



頭蓋破殺／腕を高々と上げ手刀を振り下ろす、相手のしゃがみガードを崩すための「中段技」だ。しゃがみによるガードが安定だった前作までに比べ、『ZERO3』ではガードクラッシュというシステムが導入されたので、今回の出番は少なくなった。しゃがみガードが多い相手には、積極的にガードクラッシュを狙っていこう。

旋風脚／前進しながら回し蹴りを繰り出す技。前進中は足払いなどの下へ向けた攻撃を無効化することができる。ガードさせたあとは豪鬼のほうが先に動き出すことができるが、その分技の出が前作よりも遅くなっている。出すときはカウンターを狙われないように気をつけたい。

天魔空刃脚／空中から急降下しつつ、鋭角な蹴りをくり出す技。そのスピードは技を確認してから返すのが難しいほど素早い。前ジャンプの頂点でしかコマンドを受け付けないうえに入力もやや厳しいが、自在に出せるようになれば大幅に戦力がアップする。

前方転身／小さく前転する技で、押すボタンで移動の距離が変化する。前作では通常技にキャンセルをかけて出すことができたが、今回はこれができない。そのかわり技全体のモーションが速くなっている。

豪波動拳／構えた掌に気を集中させ、気弾にして撃ちだす飛び道具。近距離でヒットすればダウンを奪えるのはこれまでと同じだ。『ZERO3』では撃ったあとの硬直が少しだけ前作よりも短くなっている。それでも単発では気弾の発射を確認してから跳びこみが間に合ってしまうので、キャンセルから撃つのが基本だ。

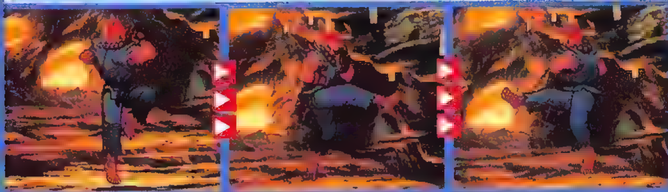
斬空波動拳／豪波動拳を空中から撃ちおろす、空中飛び道具技。前作から気弾の射出角度が浅くなり遠くには飛ばなくなったが、その代わり攻めに組み込みやすくなったといえる。弾の発射までが遅いが、ジャンプの昇りでコマンドを入力すればこれをカバーすることができる。

灼熱波動拳／炎の気を豪波動拳に込めて射出する技。スキが膨大だが、オリジナルコンボに組み込むことでその真の力を発揮する。

豪昇龍拳／身を沈めてからのジャンピングアッパー。弱は足元にやられ判定が残るので、対空専用技として使用する。中や強は無敵時間が長く、対空以外にも地上で相手の足払い系の技などにカウンターで合わせるのが非常に効果的。

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

必殺技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM
竜巻斬空脚（たつまきざんくうきゃく）
↓↙←+Ⓚ



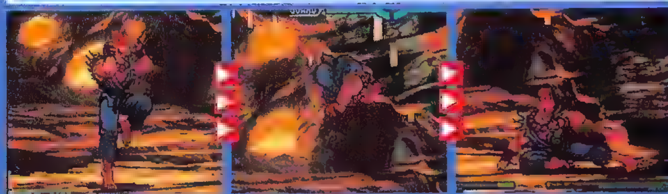
必殺技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM
空中竜巻斬空脚（くうちゅうたつまきざんくうきゃく）
空中で↓↙←+Ⓚ



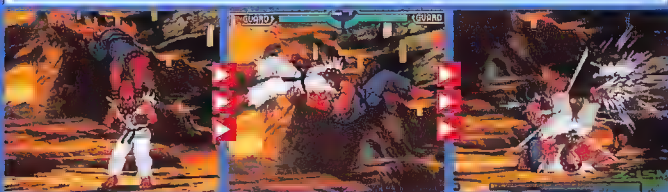
必殺技　X-ISM　Z-ISM　V-ISM
阿修羅閃空（あしゅらせんくう）
→↓↘or←↓↙+ⓅⓅⓅorⓀⓀⓀ



必殺技　Z-ISM　V-ISM
百鬼豪斬（ひゃっきごうざん）
↓↘→↗+Ⓟ



必殺技　Z-ISM　V-ISM
百鬼豪砕（ひゃっきごうさい）
↓↘→↗+Ⓟ後に相手の頭部付近でレバー横要素+Ⓟ



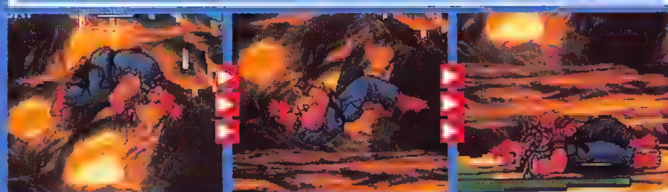
必殺技　Z-ISM　V-ISM
百鬼豪衝（ひゃっきごうしょう）
↓↘→↗+Ⓟ後にⓅ



必殺技　Z-ISM　V-ISM
百鬼豪墜（ひゃっきごうつい）
↓↘→↗+Ⓟ後に相手の胸部付近でレバー横要素+Ⓚ



必殺技　Z-ISM　V-ISM
百鬼豪尖（ひゃっきごうせん）
↓↘→↗+Ⓟ後にⓀ



竜巻斬空脚／体を回転させて低空で連続した回し蹴りをくり出す技。リュウとケンの竜巻旋風脚の性能を併せ持っていて性能が高い。出かかりに膝で攻撃する部分があるが、これが吹き飛ばしダウンの属性のため、ヒット時は浮いた相手に2段目以降が追撃技扱いとなる。

前作まではここからの豪昇龍拳や滅殺豪昇龍が確定の空中コンボとなったが、「ZERO3」ではシステム変更のあおりを受けて追撃技扱いになってしまった。浮かせてからは素直に豪昇龍拳で追撃をかけるか、空中投げにつなげるのが効果的だ。今回の竜巻斬空脚のあとはどの技も完全な追撃技としては機能しないが、このように浮かせてからさまざまな選択肢をとることによって、戦略に幅を持たせることができる。

空中竜巻斬空脚／空中で出す跳び込み軌道の竜巻斬空脚この技はむしろ、空中のどこで竜巻斬空脚を発動させたかによって変化する、そのトリッキーな軌道に使い道を求めるべきだろう。

阿修羅閃空／分身を残しながら無敵で移動する必殺技。「ZERO3」では出かかりの分身開始時の上半身にやられ判定が付いた。このため完全な無敵技ではなくなり、跳び込みや立ち攻撃などを出かかりに合わせられると潰されてしまう。完全に移動を始めれば、全身が無敵になる。技終了時にはやはり大きなスキがあるが「ZERO3」では本体の状態で硬直時間が変わるので、使うときは画面端の相手にキャンセルで仕掛けるといい。この場合、終了後は必ず相手と画面端の間に入るため、裏周り状態となることを覚えておこう。

百鬼襲／百鬼襲とは5種類の打撃とつかみ技から成るコンビネーション全体の名称を指す。↓↘→↗+Ⓟを入力するとジャンプし、そのまま何も入力しなければ**百鬼豪斬**に、ⓅorⓀボタン入力でその他の技に派生していく。

「ZERO3」では**百鬼豪衝**（Ⓟ打撃）と**百鬼豪尖**（Ⓚ打撃）が中段判定になったので、使いやすさが大きく向上している。通常技キャンセルから出していくことによって、百鬼豪衝と百鬼豪尖の「中段」、百鬼豪斬の「下段」、**百鬼豪砕**（Ⓟつかみ）と**百鬼豪墜**（Ⓚつかみ）の「つかみ」の3択を仕掛けることが可能だ。また同じつかみ技でも百鬼豪砕と百鬼豪墜では投げ間合いが異なるので、これもボタンの押し分けでしっかり指定する必要がある。

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

X-ISM　Z-ISM LV3

瞬獄殺（しゅんごくさつ）

弱P、弱P、→、弱K、強P



Z-ISM LV1　Z-ISM LV2　Z-ISM LV3

滅殺豪波動（めっさつごうはどう）

→↘↓↙←→↘↓↙←+P



Z-ISM LV1　Z-ISM LV2　Z-ISM LV3

天魔豪斬空（てんまごうざんくう）

空中で↓↘→↓↘→+P



Z-ISM LV1　Z-ISM LV2　Z-ISM LV3

滅殺豪昇龍（めっさつごうしょうりゅう）

↓↘→↓↘+P



瞬獄殺／Z-ISM（レベル3専用）とX-ISM選択時に使える、移動投げ扱いのコマンド投げ。相手をつかんだあとは目にも止まらぬ速さで瞬間的に15発の打撃を叩き込みダウンを奪う。豪鬼の高いラッシュ力でゲージをためていけば1試合につき複数回の使用が可能だが、Z-ISMではゲージのたまりが遅いので、まさに一発勝負の様相を呈する展開となる。なお、密着で出せばジャンプによる回避が不可能となる場合がある。

滅殺豪波動／最大限に溜めた気を一気に放出する多段系飛び道具。ガードされてもスキがなく使い勝手がいい。主にしゃがみ中Kにキャンセルをかけて、連続技として使っていくことになる。とくにレベル3の攻撃力は絶大で、形勢不利でも一発逆転を狙うことができる。

コマンドが長いために、滅殺豪波動で通常技にキャンセルをかけるのが難しいのでコツが必要。まず→↘↓↙←→↘↓↙までレバーコマンドを入力しておき、2回めの↙で一瞬止める。ここでしゃがみ中Kを出して、遅めのタイミングでにレバーを←まで入れてコマンドを完成させる。滅殺豪波動はコマンドが長い代わりに入力の受け付け時間が長いことを利用して、このようにコマンド入力のあいだに通常技をはさむと出しやすいことを覚えておこう。

天魔豪斬空／空中で練り上げた波動の気弾を、地上へ向けて撃ちおろす技。これまでと大きく異なる点は、技後のスキが大きく硬直が長くなったところだ。このため、ガードされたあとの反撃は必至。使用時のリスクは高くなったといえるだろう。『ZERO3』では空中受け身後に追撃を狙ってくる相手に対して、カウンターで当てていくといった使い方が有効だ。斬空波動拳と違い、技が出る高度の制限がないので、昇りですぐに出すこともできる。

滅殺豪昇龍／豪昇龍拳を連続してくり出すことによって、破壊力を高めたスーパーコンボ。この技はレベル1だと相手の状態によって途中からガードされることがあるので、こういったことが起きないレベル2以上で出していくことが重要。

使い方は前述の滅殺豪波動と同じく、連続技に組み込むのがもっとも有効。また、滅殺豪波動よりもこちらの滅殺豪昇龍のほうがコマンドが短い分、ヒット確認してからの発動が可能なので、状況によって使い分けるようにするといいだろう。

CAMMY GOUKI BALROG MBISON VEGA



CHARACTERS EXTRA



COLOR VARIATION



マイク
M.バイソン

CV Kouichi Yamadera

使用コマンド

プレイヤーセレクトで
「かりん」に
1秒以上カーソルを合わせ、
その後ルーレットに
カーソルを持っていき、
スタートボタンを押しながら
ボタンを押して決定する。



height 198 weight 102 3size B120 W89 H100 blood type A

M.BISON

PROFILE

不明

通常技



同じように6ボタン対応なのに、通常技の種類が格段に少ないバイソン。なぜ少ないのか？ 答えは簡単、ボクサーゆえにすべてパンチ技で構成され、なおかつしゃがみ強Ⓟとしゃがみ強Ⓚ以外はすべて共通。つまり実質4技しかない。しかし数こそは少ないものの、そのすべてが高性能なのだ。

特にそれを実感できるのが立ち強Ⓟ（立ち強Ⓚ）。もっともリーチのある通常技で、出も遅くない。判定も広く相手のジャンプを制すこともできるので、地上での牽制にはとにかく多用していきたい。

これの次にリーチがあるのがしゃがみ強Ⓚで、他キャラの「足払い」に相当するもの。唯一の下段通常技。もちろんダウンもとれるので重宝する。当然、跳び込まれると危険なので、要所で的確に出していこう。

さて、こういったリーチのある通常技で牽制するのも重要だが、突進系のキャラなので接近戦に持ち込む機会も何かと多い。こちらが追い込んでいるなら、できるだけそういった状況はループさせていきたいので、小技を間に挟んでいかに連係を繰り出していくかが一つの課題となる。

そこで使うものはただ一つ、弱Ⓟ（弱Ⓚ）しかない。しゃがみと立ちのこれらを2・3発連打し、キャンセル必殺技か強攻撃に連係させていく。連打は割と適当におこなってもいいが、リーチがないのでスカリにだけは注意。3発打つ場合はしゃがみ弱Ⓟを2発、そして立ち弱Ⓟを1発という具合に出していくと、かなりスカりにくくなることを覚えておこう。

対空は立ち中Ⓟ（立ち中Ⓚ）かしゃがみ強Ⓟのアッパーが上方向に強く最適。性能はほとんど同じだが、しゃがんでタメを維持できるしゃがみ強Ⓟのほうが幾分気軽に使っていけるのではないだろうか。どちらにせよ相手が受け身をとったところに必殺技で追撃していかなければならないので、常にタメは解除しないよう心掛けておく必要がある。アッパーが潰されるようなら、おとなしくガードしておくか逃げ（バックジャンプ）の中攻撃を使っていくしかない。

※写真中の■は必殺技キャンセル可能を表す（■…X-ISM、■…Z-ISM、■…V-ISM）

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

ダッシュストレート

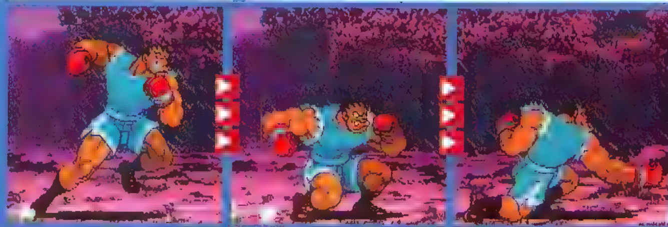
←タメ→＋P



必殺技 Z-ISM V-ISM

ダッシュグランドストレート

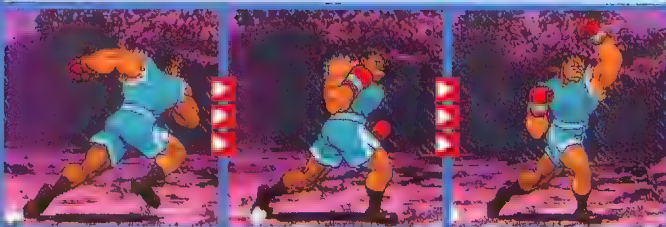
←タメ↘＋P



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

ダッシュアッパー

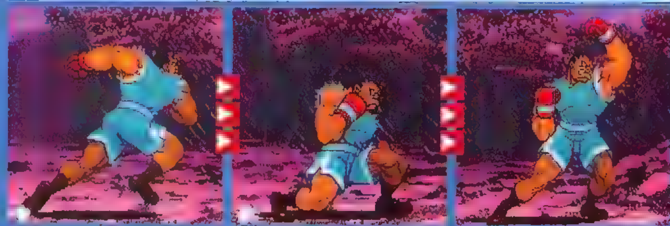
←タメ→＋K



必殺技 Z-ISM V-ISM

ダッシュグランドアッパー

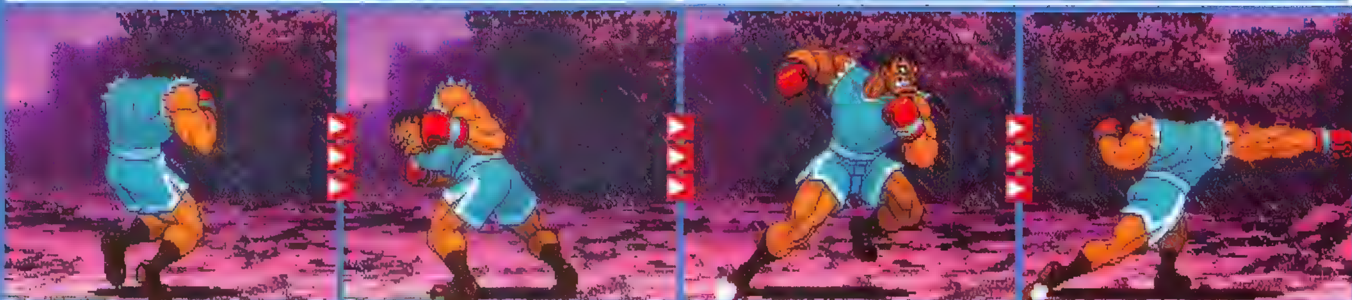
←タメ↘＋K



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

ターンパンチ

PPPorKKK押し続けて離す



ダッシュストレート／相手に向かって走りつつストレートを繰り出す、バイソンの主戦力となる必殺技。連続技、地上での牽制にと非常に汎用性が高い。弱中強でダッシュする距離が変わり、弱が短く強が長い。また、相手との距離が近くても、自動的にダッシュをやめて攻撃してくれるので、近距離でも使用できる。

ダッシュグランドストレート／足下を狙うダッシュストレート。バッファローヘッドとダッシュグランドアッパーを除けば、唯一ダウンが奪える必殺技なので、連続技を狙うときはこれを組み込んでいく。ただしその分技が出るのがダッシュストレートよりは遅くなるので潰されやすく、技を出したあとの硬直も長いのでガードされると若干不利。Z-ISM、V-ISM限定なので注意。

ダッシュアッパー／ダッシュストレートのアッパー版。見た目からも分かるように、上方向への判定が強化されているので、対空技としても優秀。攻撃判定が出るのがダッシュストレートよりもわずかに遅いので、地上戦にはあまり向いていない。跳び込んでくる相手を落とすというよりは「ジャンプしたところを制す」といった感覚で使う。しゃがまれるとスカるので、ダッシュストレートとうまく使い分けていこう。

ダッシュグランドアッパー／コマンドは違うが、見た目はダッシュアッパーとまったく同じ。自分で出さないとその違いはほとんど判別できない。技の出の早さもダッシュアッパーよりは遅いようだが、これもほとんど見分けられないだろう。

ではどこが違うかというと、ヒット後の相手キャラの状態。こちらはダウンが奪えるのだ。この点を考え、状況別に使い分けていくといい。

ターンパンチ／一度体を回転させ、その反動でストレートを放つ。ボタンを押し続けタメればタメるほど威力が高くなり、マックスのファイナルだと全体力の約半分を持っていく。硬直は短く、ガードさせても不利にならないのはいいが、いかんせん出るのが遅い。これをうまくカバーすることさえできれば、非常に強力な武器になる。

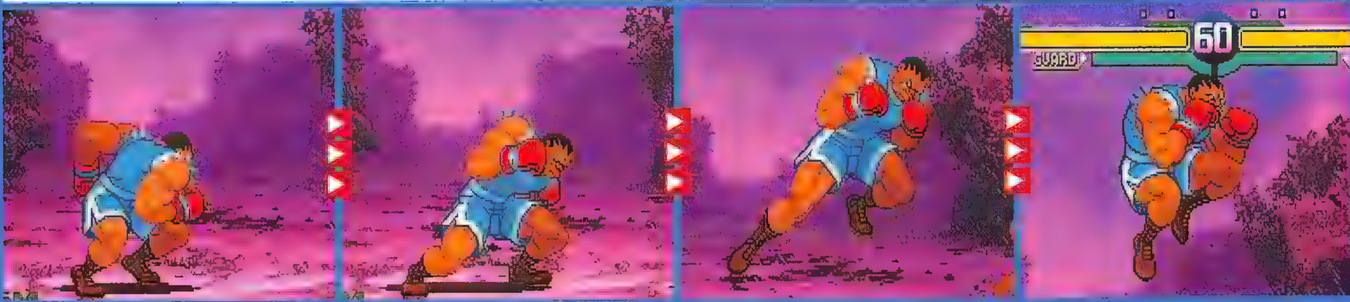
バッファローヘッド／いわゆるジャンプ頭突き。見た目通り対空技に適しているが、リバーサル専用技なので、起き上がりや相手の技ガード後ぐらいにしか使うことができないのが残念。

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

必殺技 Z-ISM V-ISM

バッファローヘッド

リバーサル時↓タメ↑＋Ⓟ



X-ISM Z-ISM LV1 Z-ISM LV2 Z-ISM LV3

クレイジーバッファロー

←タメ→←→＋Ⓟ（Ⓚ入力でアッパーに変化）



Z-ISM LV3

ギガトンブロー

←タメ→←→＋Ⓚ



クレイジーバッファロー／細かいストレートを数発繰り出す、突進系のスーパーコンボ。

レベルごとにヒット数が変化し、レベル1で3発、レベル2で4発、レベル3＆X-ISMは5発ヒットする。もちろん1発入れば最後まで入り、強力な連続技を作るには欠かせない。Ⓚボタンでアッパー形態に変えることができるが、しゃがんでいる相手にはスカるようになるので、地上にいる相手に使うときは無用だ。ちなみに最後の1発だけは強制的にストレートになる。

無敵時間は出始め（レベルによって変わるが……）にしかないが、やはりリバーサルが要求される状況での使用がもっとも多くなるはず。跳び込まれたりするとやっかいだが、多少間合いが開いていればアッパー形態で対処できる。ただしガードされると必ず反撃を受けるので、できるだけヒットさせるように心がけよう。

ギガトンブロー／通常技や特殊技、それらすべてをひっくるめての唯一の新技（『スーパーストリートファイターⅡX』と比較）。技の出始めにターンするので、要はターンパンチのスーパーコンボ版だ。クレイジーバッファローと同様に、ストレートを数発繰り出す技で、レベル3専用なので威力も凄まじい。ヒット数が9ヒットも出るのも魅力的だ。また、ターンしたあとは波動拳等の飛び道具を1発分だけ消しつつ攻撃することができる。ただし技の出始めに重ねられた場合は潰されてしまう。

クレイジーバッファローと違うところは、Ⓚを押してもアッパー形態にならないことで、さらに技が出るのもこちらのほうが遅い。しかし削り能力が半端じゃなく高いので、とどめの一撃やガードクラッシュを狙いたいときには頼りになる。ガード硬直のほうはクレイジーバッファローとほぼ同じ。つまりガードされると反撃を受けるので、絶対にヒットさせるように出したい。せっかくレベル3を使って反撃まで受けてはね……。

ちなみに連続技を作るときは、キャンセルする通常技は立ち中Ⓟかしゃがみ中Ⓟがベスト。ヒット確認をしたいのであれば弱Ⓟを2、3発連打すればいいが、段数が増えるだけであまり意味はない。そして、その際スーパーコンボを使用するならクレイジーバッファローを使用すること。ギガトンブローでも良さそうだが、技が出るのが遅く、キャンセルでも連続技にはならないのだ。

JULI

CHARACTER DATA

COLOR VARIATION

X-ISM Ⓟカラー -[illegible]-



X-ISM Ⓚカラー -[illegible]-



Z-ISM Ⓟカラー -[illegible]-



Z-ISM Ⓚカラー -[illegible]-



V-ISM Ⓟカラー -挑発-



V-ISM Ⓚカラー -[illegible]-

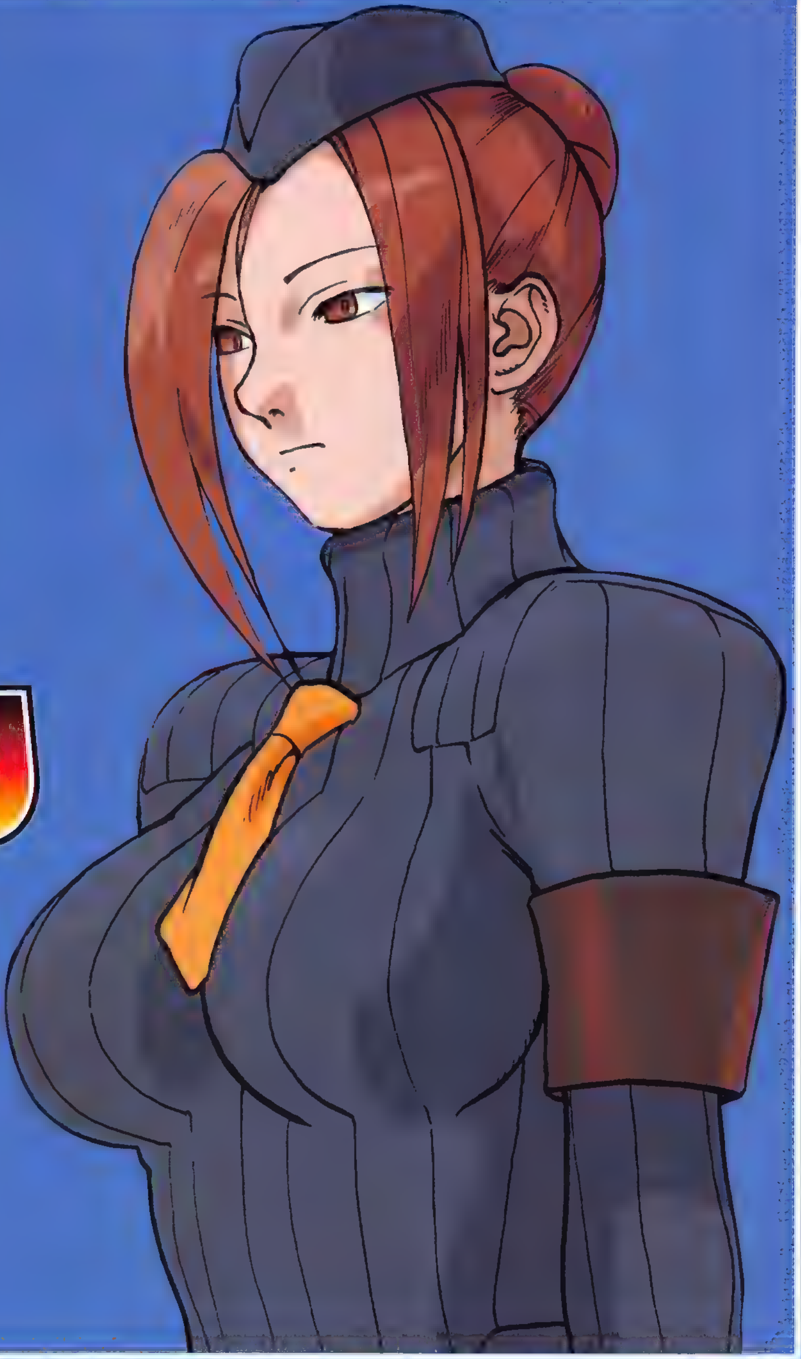


ユーリ

CV:Akiko Kawamoto

使用コマンド

プレイヤーセレクトで
「かりん」に
1秒以上カーソルを合わせ、
その後ルーレットに
カーソルを持っていき、
レバーを上下方向（外側）に
入れながら
ボタンを押して決定する。



height:164 weight:49 3size:B92 W59 H84 blood type:B

JULI

PROFILE

不明

通常技



ユーリの通常技は全体的にリーチが短く、遠・近距離による技の変化がないという特徴を持つ。通常技はユーニとまったく同じなので、そちらのほうも併せて見てもらえば、さらに理解が深まるはずだ。

立ち弱Ⓟと立ち弱Ⓚは連打が可能。立ち中Ⓟは上方向に向いているので、至近距離での対空に使える。立ち中Ⓚも遠距離での対空技になる。立ち強Ⓟは硬直時間差に優れているので、連続技だけでなく、連係にも有効だ。立ち強Ⓚはリーチと高さを兼ね備えているのでジャンプ防止や対空に有効。

しゃがみ弱Ⓟとしゃがみ弱Ⓚは発生や硬直時間差に優れ、連打も利くので接近戦での連係に多用する。しゃがみ中Ⓟも発生や硬直時間差に優れている。カウンター狙いの牽制技にも使えるが、多用するのはやはり接近時の連係だ。しゃがみ強Ⓟは斜め上に向いているので対空技として使っていく。しゃがみ強Ⓚはダウンを奪える唯一の通常技。接近時の連係に使っていこう。

ジャンプ攻撃で多用するのは、ジャンプ中Ⓟとジャンプ弱Ⓚ。ジャンプ中Ⓟは斜め下に強く、早めに出せば対空技をつぶせることも多い。ジャンプ弱Ⓚはもっともリーチが長く、めくりも狙える。横方向に対しては、攻撃力の高いジャンプ強Ⓟやジャンプ強Ⓚも有効。当たり判定や出の早さではジャンプ強Ⓟのほうが優れており、リーチはジャンプ強Ⓚのほうがわずかに長い。もっともリーチが長いのはジャンプ弱Ⓚ。ジャンプ中Ⓚは斜め上に強く、追撃時やジャンプの高いキャラに対する空対空技として使っていく。

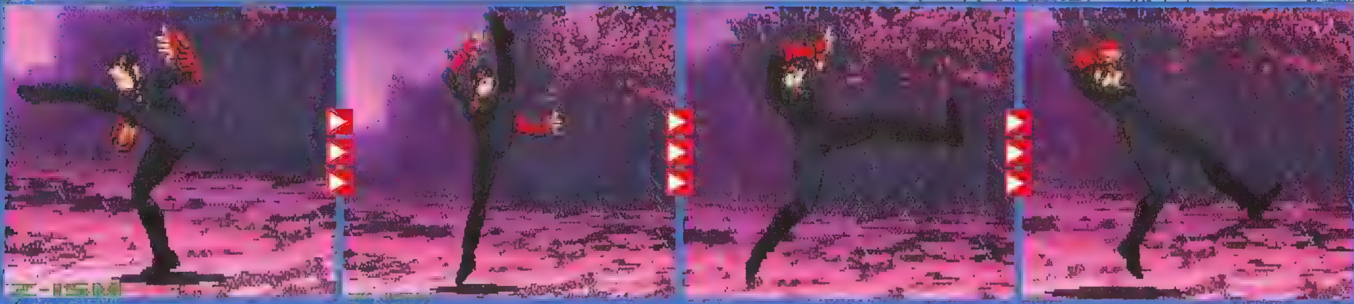
通常＆空中の計4種の投げは、どれも左右への投げ分けが可能で、受け身もとれない。フライングネックハントは上の相手をつかみやすく、エアフランケンシュタイナーは下の相手をつかみやすいという特徴がある。

Z-ISMのゼロカウンターは、ユーニの持つマッハスライドと同様の移動技。移動距離は強マッハスライドと同じく画面半分弱で、進路上に相手がいてもすり抜けて進む性質を持つ。V-ISMのゼロカウンターは、強キャノンスパイクを繰り出す。

※写真中の■は必殺技キャンセル可能を表す（■…X-ISM、■…Z-ISM、■…V-ISM）

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

特殊技	X-ISM	Z-ISM	V-ISM
フォーリングアーク	→+中K		



必殺技	X-ISM	Z-ISM	V-ISM
キャノンスパイク	→↓↘+K		



必殺技	X-ISM	Z-ISM	V-ISM
スナイピングアロー	↓↘→+K		



フォーリングアーク／思い切り高く振り上げた足をそのまま振り下ろす技で、2ヒットする中段攻撃。攻撃発生はかりんやさくらのものに比べれば若干遅いが、それでも充分使えるレベルだ。硬直時間差は、ガードされるとほんのわずかに不利だが、ヒット時は五分五分。さらに、足を振り下ろすと同時に少し前進するということもあり、意外と間合いが離れにくく、連係として使いやすい。

キャノンスパイク／蹴り上げつつ上昇する技。無敵を利用した対空や割り込み、連続技に使っていく。弱中強で無敵時間、踏み込み距離、攻撃力が変化する。弱は攻撃発生前に無敵が切れ、中は攻撃発生と同時に切れてしまうので、跳び込みや足払いに負けてしまうことも多い。もっとも信頼できるのは、踏み込みが深く、攻撃発生後まで無敵が持続する強。ガードされるとスキがあるのはどれも同じなので、同じリスクを負うのなら、当たりが強く、攻撃力の高い強キャノンスパイクを使ったほうがいい。対空には、引きつけて使うことが大切。無敵を利用できるし、空中ガードされることもないからだ。

スナイピングアロー／低い軌道で跳び蹴りを繰り出す突進系の技。その軌道は一見真横に跳んでいるようだが、実際は緩やかな放物線を描いている。

弱中強で飛距離や攻撃発生時間が変化し、もっとも飛距離が長く、攻撃発生が早いのは強。どれもガード後のスキが大きいので使いどころは難しいが、下り際をうまく当てれば、そのスキを減らし、なくすこともできる。重ねに使うのは着地時のスキが少ない強がいい。ちなみに、中間間合いでの「カウンター狙い」として使うなら、判定の強い強が有効だが、バクチ性が高いことは先も述べた通りなので注意してほしい。

アクセルスピンナックル／前方にステップしながら一回転して裏拳を繰り出す技で、弱中強で移動距離が違う。ステップ中の一部に部分無敵があり、胴体付近への攻撃をスカすことができる。ただし、頭部と足元への攻撃には弱いので、跳び込みや足払いに対しては無効。

主に固めや飛び道具を抜けるのに利用し、その際は部分無敵時間の長い弱アクセルスピンナックルを使うといい。ガード後の硬直時間差は、こちらのほうが有利。ヒットすれば相手は浮くので、追撃が狙える。相手の起き上がりに重ねるのも有効だ。

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

必殺技	X-ISM	Z-ISM	V-ISM
アクセルスピンナックル	→↘↓↙←+P		



スーパーコンボ	X-ISM	Z-ISM LV1	Z-ISM LV2	Z-ISM LV3
リバースシャフトブレイカー	↓↙←↓↙←+K			



スーパーコンボ	Z-ISM LV1	Z-ISM LV2	Z-ISM LV3
スピンドライブスマッシャー	↓↘→↓↘+K		



リバースシャフトブレイカー／真上に向かってキャミィのスパイラルアローのように回転しながら上昇する技。ケンの神龍拳のように相手を巻き込みながら上昇するタイプで、連打によってヒット数＆ダメージが増す。対空としての威力は低めだが、他の対空技の死角となる真上やめくりに対しても有効なのが最大の特長。

レベルによる時間停止や無敵時間の違いを見てみよう。レベル1は、時間停止は短いものの、攻撃判定発生の瞬間まで無敵がある。レベル2は、時間停止が少し長くなり、攻撃判定発生後まで無敵が続くようになる。レベル3になると時間停止がかなり長く、暗転後のガードは間に合わなくなる。無敵時間も長くなるので、対空技としての信頼度もかなり高い。ただ、根元から当てないとヒット数が少なく、ダメージが低いので、なるべく引きつけてから使うことが大切だ。なお、リバースシャフトドライバーはX-ISMで使うこともできる。この場合はZ-ISMレベル3と同等と考えておくと良い。

対空で使う場合は、カス当たりにならないようになるべく引きつけて使うわけだが、レベル1だと時間停止が短いので着地されてしまうことが多い。もし使うなら、最低でもレベル2以上をオススメする。相打ちの可能性が高い技に対しては、迷わずレベル3を選択しよう。

スピンドライブスマッシャー／スパイラルアローで突進し、キャノンスパイクへとつなげるスーパーコンボ。おもに連続技や割り込みに使う。

レベル1は攻撃判定の前に無敵時間が切れてしまうので、連続技に使う程度。しかも時間停止が短いので、至近距離からのみ。

レベル2は攻撃判定発生の瞬間まで無敵が続き、相手の攻撃が重なっていても相打ちにはなる。時間停止も少し長いので、連続技としても安定度が高い。

レベル3は攻撃判定の発生後も無敵時間が続き、暗転を見てからではガードも間に合わない。連続技だけでなく、割り込みにも非常に有効だ。

どのレベルもガードされるとスキは大きいが、相手の裏側に落ちるので、慣れない相手には反撃ミスも期待できる。ガードパワーゲージ削りとしても有効だ。

使用チャンスが多いだけに、スーパーコンボゲージはほとんどこの技に消費することになる。

COLOR VARIATION



ユーニ

CV:Akiko Kawamoto

使用コマンド

プレイヤーセレクトで
「かりん」に
1秒以上カーソルを合わせ、
その後ルーレットに
カーソルを持っていき、
レバーを左右方向（外側）に
入れながら
ボタンを押して決定する。



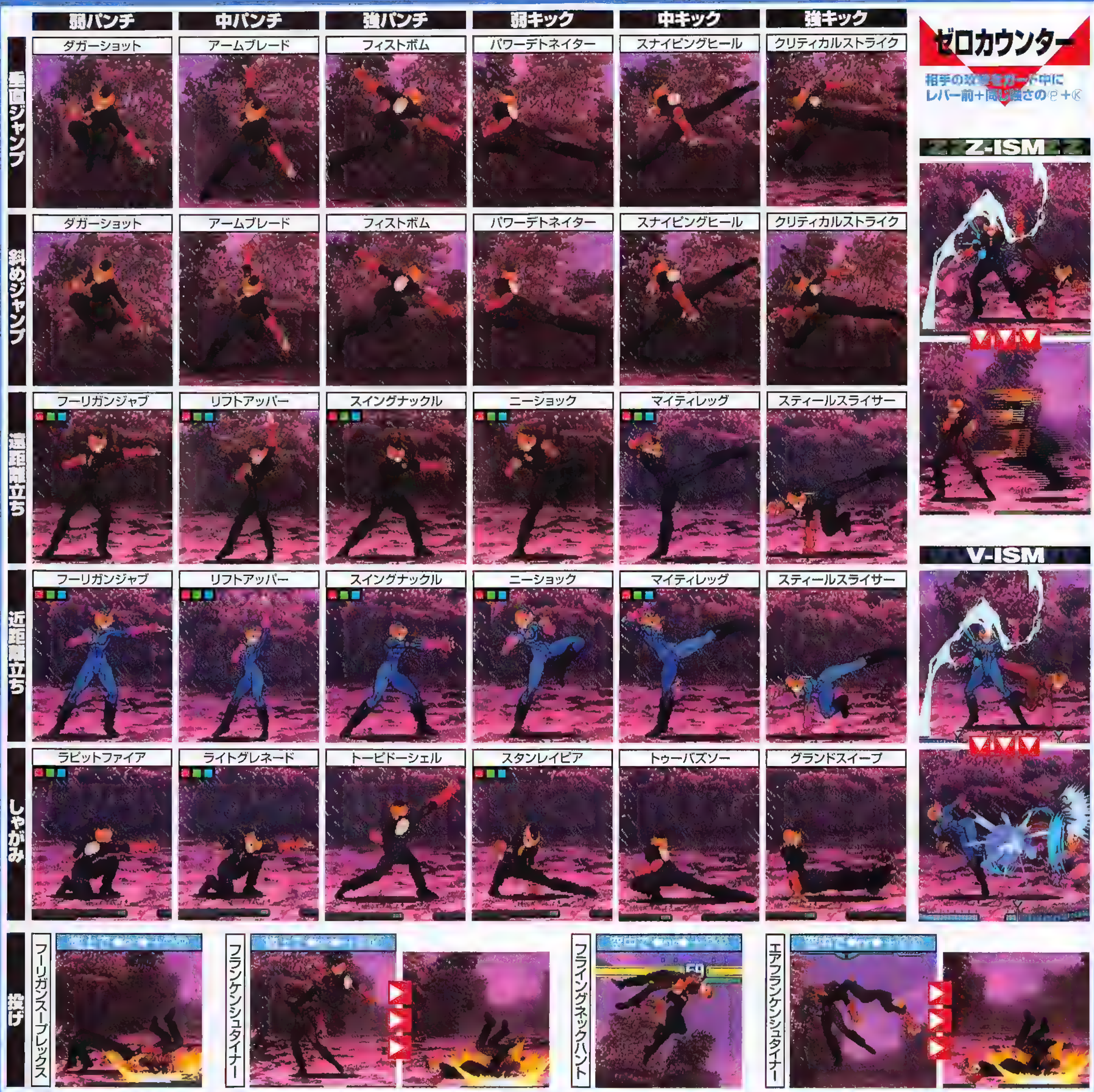
height:162 weight:46 3size:B84 W56 H83 blood type:AB

JUNI

PROFILE

不明

通常技



ユーニはユーリとまったく同じ通常技を持つ。遠近による技の変化がなく、全体的にリーチが短いという点も同じ。ユーリのほうでは、各技ごとにざっと解説してあるので、まずは一度目を通してみてほしい。

牽制技に向いているのがしゃがみ中Ⓚで、リーチが長く、やられ判定が低いのを利用して中間間合いから足元を狙っていく。後述の牽制技つぶしに混ぜて使おう。

相手の牽制技に対してカウンターを狙うなら、立ち強Ⓟやしゃがみ中Ⓟ、立ち強Ⓚなどがいい。立ち強Ⓟはリーチこそ短いが判定が強く、立ち技に対して有効。これより高度が高い技に対しては、立ち中Ⓚを試してみよう。しゃがみ攻撃には、しゃがみ中Ⓟが有効。これもリーチは短いが、判定はなかなか強い。立ち強Ⓟとしゃがみ中Ⓟの中間の高さには、立ち強Ⓚを使うといい。立ち強Ⓟやしゃがみ中Ⓟに比べるとスキは大きいが、意外と当たりが強く、リーチも長いからだ。それぞれの技の持つ攻撃判定を理解し、相手の牽制技に応じてしっかり使い分けていこう。

近距離では、しゃがみ弱Ⓟ・しゃがみ弱Ⓚ・しゃがみ中Ⓟがメインとなる。これらは攻撃発生が早いだけでなく、ヒットorガードさせたあとの硬直時間差が有利だというのが最大の利点。ほかには、ダウンを奪えるしゃがみ強Ⓚ、割り込み＆ジャンプ防止の立ち強Ⓚや立ち強Ⓟも多用する。

跳び込みは、斜め下に強いジャンプ中Ⓟ、横にもっとも長く、めくりも狙えるジャンプ弱Ⓚがメインとなる。攻撃力重視の場面では、ジャンプ強Ⓟやジャンプ強Ⓚも使っていく。斜め上に強いのがジャンプ中Ⓚで、追撃時やジャンプの高い相手に対して有効だ

投げに関しては、通常と空中で2種類ずつあり、どれも受け身はとれない。通常投げは特に性能差がないが、空中投げは、Ⓟ投げが上方向に投げ間合いが広く、Ⓚ投げが下方向に広い。対空にはⓅ投げを使っていこう。

Z-ISMのゼロカウンターは強マッハスライドで、攻撃力を伴わない移動技。V-ISMは強キャノンスパイクになっている。

※写真中の■は必殺技キャンセル可能を表す（■…X-ISM、■…Z-ISM、■…V-ISM）

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

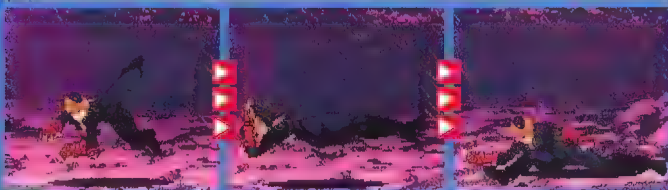
特殊技 X-ISM Z-ISM V-ISM
フォーリングアーク
→＋中[K]



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM
キャノンスパイク
↓タメ↑＋[K]



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM
スパイラルアロー
↓↘→＋[K]



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM
エアスパイラルアロー
空中で↓↘→＋[K]



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM
フーリガンコンビネーション
↙↓↘→↗＋[P]（追加入力で技が変化）

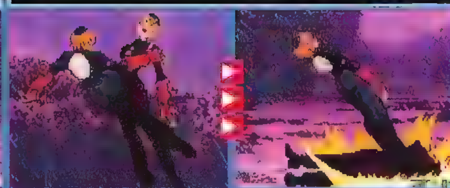
レイザーエッジスライサー（何も入力せず）



フェイタルレッグツイスター（相手の頭部付近でレバー横要素＋[K]）



クロスシザースプレッシャー（相手の胸部付近でレバー横要素＋[K]）



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM
キャノンストライク
前ジャンプ中に↓↘→＋[K]



フォーリングアーク／思い切り高く振り上げた足をそのまま振り下ろす技中段攻撃。ガードされてもスキはない。ガードの堅い相手に時折混ぜてみるといいだろう。

キャノンスパイク／蹴り上げつつ上昇する技で、ガードorヒット時は後方に跳ね返る。弱中強で無敵時間、踏み込み距離、攻撃力が変化する。無敵時間を利用した対空技や割り込み、連続技などに使っていく。ガードされるとどれも同様にスキがあるので、どうせ使うなら無敵時間が長く、踏み込みが深い強キャノンスパイクを使っていこう。

スパイラルアロー／足先から高速で突進する技で、弱中強で移動距離が違う。どれも先端をガードさせれば反撃は受けないので、距離によって使い分けよう。相手が前に出ようとするところや、牽制技のスキを狙って使おう。

エアスパイラルアロー／スパイラルアローの空中版で、これも弱中強によって移動距離が違う。水平に高速で突進し、空振り時は放物線を描くのではなく垂直に落下するので、意外とスキは少ない。

低空で出せば地上の連係にも使え、ガードされても大きく跳ね返るのでほとんど反撃は受けない。間合いに関係なく使えるのが大きな利点だ。

フーリガンコンビネーション／身体を丸め、放物線を描いて跳びかかり、そのあとは追加コマンドによって技が変化する。弱は高くて近く、強は低くて遠くまで跳ぶ。

そこから派生する投げ技は、**フェイタルレッグツイスター**と、**クロスシザースプレッシャー**の2種類。相手が立ち状態の場合、高度によって2種類の技に変化する。相手が空中の場合はクロスシザースプレッシャーになり、しゃがみ状態だとフェイタルレッグツイスターになる。ユーニの場合はクロスシザースプレッシャーの攻撃力が高いので、できる限りこちらを狙っていこう。

投げ間合い外で入力すると投げ空振りモーションになるが、意外とスキは少ない。追加入力なしだと下段攻撃のスライディング技、**レイザーエッジスライサー**になる。これもスキは小さめで、よほど深くガードさせなければ反撃は受けない。

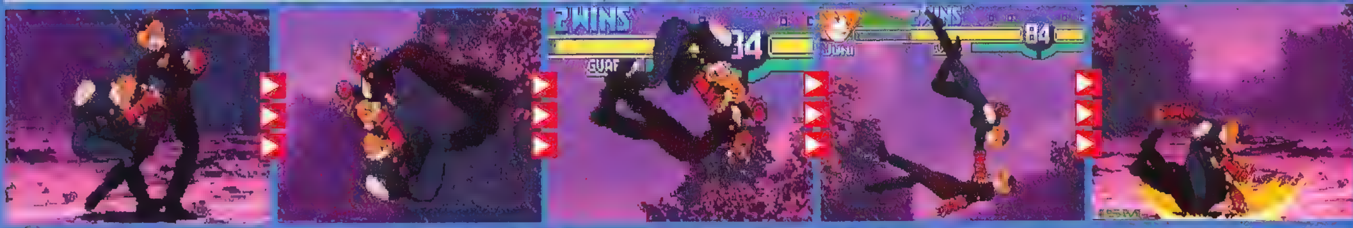
キャノンストライク／前ジャンプの昇りからのみ繰り出せる急降下キック。ガードされるとスキだらけだが、判定はかなり強い。中間間合いからのカウンター狙いだけでなく、ジャンプをくぐろうとしている相手にも有効だ。

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

アースダイレクト

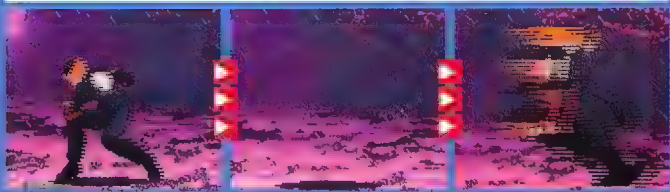
レバー1回転＋Ⓟ



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

マッハスライド

↓↘→＋Ⓚ



必殺技 X-ISM Z-ISM V-ISM

サイコシールド

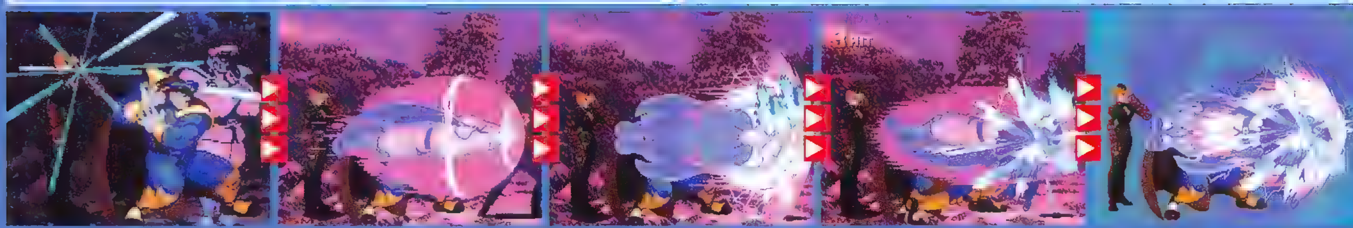
ガード中に→＋ⓅⓅⓅ



スーパーコンボ X-ISM Z-ISM LV1 Z-ISM LV2 Z-ISM LV3

サイコストリーク

←タメ→←→＋Ⓟ



スーパーコンボ Z-ISM LV1 Z-ISM LV2 Z-ISM LV3

スピンドライブスマッシャー

↙タメ↘↙↘＋Ⓚ



アースダイレクト／相手をつかんで宙に跳び上がり、回転しながら地面に叩きつけるコマンド投げ。弱中強で投げ間合いと攻撃力が違い、弱は間合いが広く、強は攻撃力が高い。具体的には、弱は弱攻撃を一発ガードさせてからでもOKだが、強はほぼ密着からでなければ投げることはできない。状況に応じた使い分けが大切だ。

マッハスライド／目にもとまらぬスピードで高速移動する技。弱中強で移動距離が変化する。消えている最中は無敵状態だが、出始めと終わり際にはスキがあるので注意して欲しい。ちなみに、Z-ISM時にゼロカウンターで出せるマッハスライドは、移動前に無敵時間が切れてしまうため、多くのスーパーコンボ系に対しては無意味であることも覚えておこう。

サイコシールド／ガードと同時に強力なエネルギーフィールドを発生させ、相手を後方に押し返す技。画面端に追いつめられないために使用したり、逆に相手を画面端に追いつめるためなどに利用していこう。地上だけではなく、空中ガード時にも使用が可能。

サイコストリーク／ベガを召還し、前方に突進させる技。レベルが上がるにつれて時間停止が長くなり、攻撃力も高くなるが、レベル3でも画面暗転後のガードが間に合ってしまう。

主に連続技や中距離でのカウンターに使う。空中ガード不能なので、中距離で垂直ジャンプしている相手を引っかけることもできる。硬直時間が非常に長く、ベガはユーニ自身から少し離れた位置に出現するので、近距離でガードされたり、懐に潜り込まれないように注意が必要だ。ユーニが攻撃をくらうと、その直後にベガの攻撃判定も消えてしまうので、割り込みには使わないように。

スピンドライブスマッシャー／スパイラルアローで突進したのち、キャノンスパイクで蹴り上げる技。おもに連続技や連係への割り込みに使っていく。レベルによって無敵時間や時間停止の長さ、攻撃力などが変化する。レベル1は出かかりこそ無敵だが、攻撃発生前に無敵が切れ、時間停止も短い。レベル2以上なら無敵時間中に攻撃判定が発生する。ただし攻撃発生と同時に無敵が切れるので、相手の攻撃判定が重なっていると相打ちになる。レベル3は攻撃発生後にも無敵時間が続き、暗転を見てからガードが間に合わないほど停止時間も長い。

CPU攻略 隠しキャラ使用法+α

特定のキャラクターでCPU戦をプレイしていると、ベガの前に登場するバイソン、ユーリ、ユーニ。これらのキャラの出現コマンドを紹介するので、さっそくプレイしてみよう。

担当：J.ボサ

隠しキャラ

いわゆる中ボス使用法

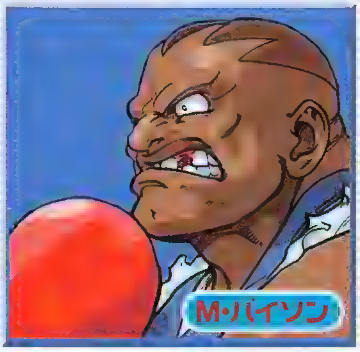
3人の隠しキャラを使うには、決められた稼働時間とプレイ回数をクリアすることが必要となる（早ければ2週間くらい）。その条件をみたした状態で、スタートボタンを押しっぱなしにしてプレイヤーセレクトに入ると隠しキャラを使用できるモードになる。キャラセレクト画面の背景が赤く変わったら成功だ。

基板設定画面での強制コマンド

ゲームセンターの店員さんに向けの情報だが、基板稼働から1.5ヶ月たっていなくても、このコマンドでTESTモードから強制的に使用可能の状況にすることができる。

隠しキャラ使用可能

テストメニューに入り「入力テスト」上で、
1P側弱Ⓟ、1P側弱Ⓟ、1P側➡、1P側弱Ⓚ、1P側強Ⓟを続けて入力。
成功すると「入力テスト」を抜けるさいに「HERE COME NEW CHALLENGERS」と表示されます。



バイソン使用コマンド

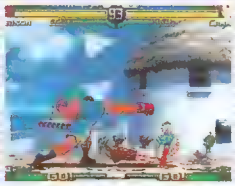
プレイヤーセレクトで「かりん」に1秒以上カーソルを合わせ、その後ルーレットにカーソルを持っていき、スタートボタンを押しながらボタンを押して決定する

CPUバイソン出現キャラと状況

プレイヤーキャラがダン・ミカ・バーディー・ブランカ・ロレントを使用している時に10人目のCPUキャラクターとして出現する



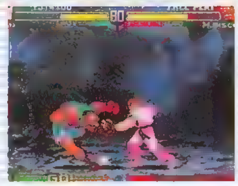
ボクサーなので、キックボタンでもパンチ攻撃が出る



リーチの長さと攻撃力の高さがバイソンの魅力



CPUバイソンは、大技を惜しみなく使ってくる



やられグラフィックは、変な顔をしていることが多い

ユーリ使用コマンド

プレイヤーセレクトで「かりん」に1秒以上カーソルを合わせ、その後ルーレットにカーソルを持っていき、レバーを上か下方向（ルーレットの外側）に入れながらボタンを押して決定する

ユーニ使用コマンド

プレイヤーセレクトで「かりん」に1秒以上カーソルを合わせ、その後ルーレットにカーソルを持っていき、レバーを左か右方向（ルーレットの外側）に入れながらボタンを押して決定する



CPUユーリ&ユーニ出現キャラ&状況

プレイヤーキャラが春麗・ローズ・ダルシム・キャミィ・かりん使用している時に10人目のCPUキャラクターとして出現



CPUユーリ&ユーニの合体攻撃。対戦じゃ使えないぞ



これもCPUキャラのみの合体攻撃。見た目がおもしろい



CPUユーニは体力回復、ユーリはゲージ回復を持っている



隠しメッセージ表示

これで初心者も安心？

CPU戦プレイ時に、画面上部1プレイヤー側なら右上の「INSERT COIN」と表示されているところに7種類のメッセージを出すことができる。

やりかたは右のコマンドを、CPU戦のデモ中に画面が切り替わるまで入力し続ければよい。

注意すべきは、試合終了後のデモごとに毎回入力し直さなければならないこと。忘れずに。

表示メッセージボタン対応表

弱Ⓟ+スタート	初心者です
弱Ⓚ+スタート	お手やわらかに
中Ⓟ+スタート	ドンとこい!!
中Ⓚ+スタート	魂を見せてくれ！
強Ⓟ+スタート	かかってきなさい
強Ⓚ+スタート	私を倒してみろ！
スタートボタンのみ	挑戦者求む



この画面でボタンを押しっぱなしにしていればOK

VERSUS CPU

C P U 攻 略

X-ISM X-ISM X-ISM X-ISM X-ISM X-ISM
Z-ISM Z-ISM Z-ISM Z-ISM Z-ISM Z-ISM
V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM

CPU戦攻略

ここではほとんどのキャラでCPU戦のラストに出てくるベガと、一部のキャラでベガの前に闘うことになるバイソンとユーリ&ユーニについて攻略していく。真のエンディングを目指して…

担当：KKY-いなりん

ダッシュ攻撃に反撃!! VSバイソン

プレイヤーがダン・ミカ・バーディー・ブランカ・ロレントのときに出てくる。バイソンの行動パターンは大きく分けると、

①跳び込み→小技→ダッシュストレート
②ターンパンチ×2→ダッシュストレート
③強Ⓟと強Ⓚ連打モード
④ダッシュアッパー連打モード

の4つ。このうち④に関してはたまにあるラッキーパターンで、全キャラしゃがんでいれば当たらないので連続技を入れるチャンス。ただし、しゃがみⓅなどで判定が上に出るような一部の技はダッシュアッパーに当たってしまうことがあるので注意しよう。

ダン・ミカ・ロレントはしゃがんでいるとダッシュストレートも当たらないので、①と②のモードではここに反撃を入れていく。ダンはしゃがみ中Ⓚ→我道拳、ミカはしゃがみ強Ⓚ、ロレントはしゃがみ中Ⓚ→パトリオットサークル×3などが良いだろう。バーディーは、一応ダッシュストレートをガードしたあとにしゃがみ弱Ⓟ→ブルヘッドを入れることができるが、①については跳び込みをしゃがみ強Ⓟで返し、②については2回目のターンパンチをガードしたあとにしゃがみ強Ⓚを出してダッシュストレートを返していくほうが良い。

実は、ブランカはエレクトリックサンダーを出し続けるだけでOK、たまに相打ちになるが問題なし。また、ミカとロレントは一度転ばせたあとに、起き上がりにしゃがみ強Ⓚを重ねておくと良く当たってくれる。このときはしゃがみ強Ⓚの先のほうを、バイソンが完全に起き上がってから当たるような感じで出す。

③のモードは、素直にガードし続けているとアッという間にガードクラッシュさせられてしまう。バイソンはしゃがみ強Ⓚを2発連続で出すことが多いので、1発目をガードしたあとに少し待ってから跳び込んでジャンプ攻撃を当てよう。なぜ少し待ってから飛び込むかというと、あまり早く動き出してしまうとバイソンは2発目を出さなくなることが多いのである。



ここがポイント!!
ダン・ミカ・ロレントはしゃがんでダッシュ攻撃をスカして、ここに反撃を入れていく

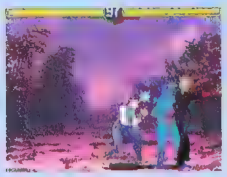
起き攻め命!! VSユーリ&ユーニ

プレイヤーが春麗・ローズ・ダルシム・キャミィ・かりんのときに出てくる。ここでは1人で同時に2人のキャラを相手にしなくてはいけないのだが、原則としてガード方向は、技を出しているキャラと逆にレバーを入れてガードをする。ときには左右からほぼ同時に攻撃されたり、中段と下段をほぼ同時に出されたりしてガード方向が判らなくなるが、基本的にはこの原則のとおりである。

この2人はこちらの攻撃を滅多にガードしないので、2人がほぼ密着しているときに同時に転ばせることができれば、全キャラ共通で起き上がりにしゃがみ強Ⓚを重ねるだけで倒すことができる。この状況に持っていくには、ユーニがユーリに近づいて体力を回復させているときが狙い目。素早く近づいて少し押していき、2人を重ねてからしゃがみ強Ⓚで転ばせよう。かりんは上段夜叉返しの空振りで、この体力回復を誘えることが多い。

その他のキャラはどうするかというと、2人に左右から攻撃されるのはかなり具合悪いので、まずラウンドスタートしたら画面左端にさがって様子をみる。1人が遠くでお休みしているときは、もう1人の技のスキにきっちり反撃しておきたい。この2人は跳び込みでジャンプ攻撃をかなり早めに出してくるので、立っていても当たることはほとんどない。しゃがみ強Ⓚで直接返そう。

ちなみに跳び込みモードは、跳び込み→しゃがみ強Ⓚ→跳び込み→フォーリングアークとなっているので、2人に攻め込まれているときはきちんとガードしたい。また、キャノンスパイクやスナイピングアローをガードしたあともしゃがみ強Ⓚが入る。



ここがポイント!!
体力回復モードになったら素早く近づいて、できれば少し押して2人同時に転ばせる

サイコショットを誘え!! VSベガ

やや離れた間合いで小技を空振りすると、ベガがしゃがんで動かなくなるときがある。小技は基本的に立ち弱Ⓟが良いのだが、キャラによっては反応しづらいのでしゃがみ弱Ⓟや弱Ⓚなども試してみよう。このあとベガは必ずサイコショットを撃ってくるので、ベガの動きを先読みして跳び込んで連続技を決めるなど大ダメージを奪うチャンスである。

このあとも少し間合いを離してサイコショットを誘いたいので、できればベガを転ばせることのできる攻撃が望ましい。基本的にはジャンプ強攻撃→しゃがみ強Ⓚというのが簡単であるが、例外的なキャラもいるので何人かピックアップしておすすめの技を下のほうに表にしてまとめておく。

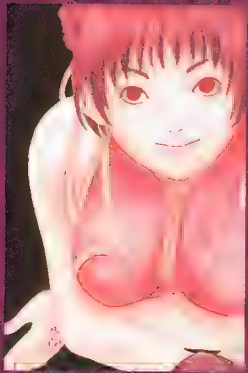
サイコショットを誘ってから入れる技			
バーディー	空ジャンプ→マーダラーチェーン	ダルシム	[illegible]
ガイ	[illegible]	ロレント	ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→パトリオットサークル×3
ソドム	[illegible]	バルログ	空ジャンプ→投げ
		ミカ	空ジャンプ→デイドリームヘッドロック

その他に攻撃を入れるチャンスはダブルニープレスをガードしたあとで、多くのキャラがしゃがみ強Ⓚを入れるぐらいのスキがある。ベガの跳び込みはほとんどの場合、ジャンプ攻撃を上のほうで出してからしゃがみⓀ→ダブルニープレスと出してくるので、跳び込みを確認したらすぐにしゃがみガードをしてジャンプ攻撃をスカし、ダブルニープレスまでガードしたら反撃を入れる。

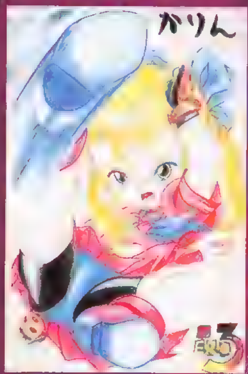
もう一つの反撃ポイントはベガワープ、自分のそばに現れることが多いので、とりあえず投げる。



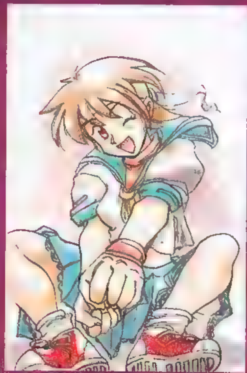
ここがポイント!!
小技でサイコショットを誘って反撃、間合いが遠いときは無理する必要はない



▲（群馬県　いずみ凪さん）☆刑事春麗、職質（職務質問）モード突入。



▲（東京都　ちびっこボーナス君）☆これぞボケファイズムですわ。虚言ですわ。



▲（愛知県　ナイトブレイカーズ君）☆こんな拳を持つファイターはそうはいないっ。



▲（東京都　杉本朗君）☆偽り、ごまかすことができずにアウトローと呼ばれた男。



▲（東京都　早乙女[illegible]君）☆総勢28体の戦士集結だZERO3！君の主人公は誰？

キャラの多くがなりゆき混じりで基地潜入、秘密兵器破壊という派手なお仕事をこなすストZERO3。ストリートファイターというよりなんだかスパイみたいですね。

ZERO3 ISLAND まもって瞬獄月天!

ゼロスリーアイランド

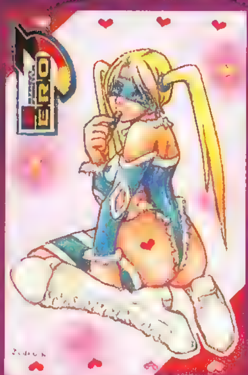
担当：福田橘太郎



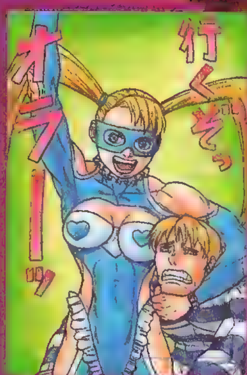
▲（埼玉県　ボヨヨン♥ロック君）☆Радугаги　Миха！



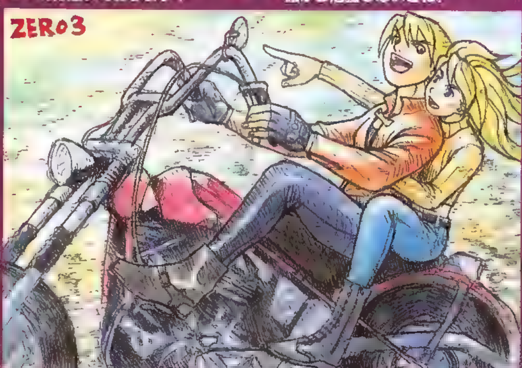
▲（千葉県　滝田聖君）☆泣いています！勝者レインボー・ミカ泣いております！



▲（東京都　ロレ好き☆KAW・Jさん）☆お化粧より先にロシア語から勉強しないとね。



▲（大阪府　バーリ・藤堂君）☆顔役が入場料のパラダイスとは。俺は行くか。



▲（埼玉県　彩文君）☆しっかりつかまってな！振り落とされるなよ！



▲（広島県　CASAさん）☆元気ッス！カラ元気も元気ッス！



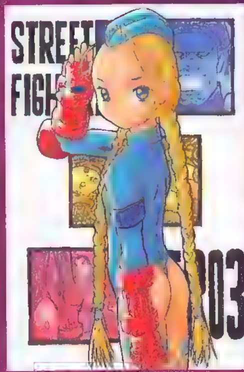
▲（京都府　ERIさん）☆武神ありし時代、世を乱す者もともに伴にあり。



▲（埼玉県　裕木康隆君）☆軍備増強が急務でニ

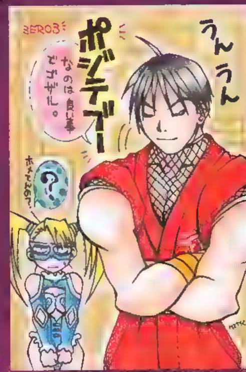


（愛知県　火引・夏君）
☆涙の川の神話である！ダンの面目まるつぶれ！


（大阪府　伊礼君）
☆DNAとの真剣勝負。



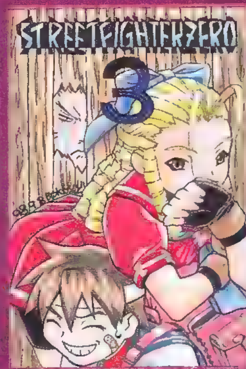
（神奈川県　核弾頭君）
☆中国語で「ゴメンね」だそーです。



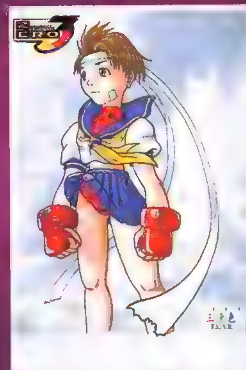
（神奈川県　大平三成さん）
反語はネガチブ、チブル星人。



（奈良県　白魚左助さん）
☆リュウ・ケン・春麗の3千万パワーズの組み合わせは少なかったです。



（東京都　水上ろんどさん）
☆ふしあな完備の塀なんてあまり見かけないなー。21世紀は近いや。

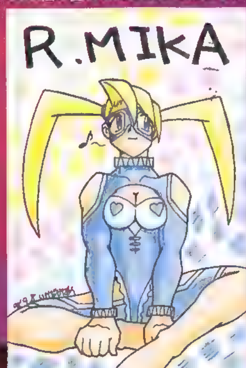

（千葉県　タコベ君）
☆「櫻の園第2シーズン」も画策していたのだが…なまらスマン。



（東京都　村田雄介君）
☆君は人のために拳てるか！



（東京都　巨人君）☆サイキョー流防御vs.空軍新型爆弾五千百度の炎←EO。余裕でしょうか？



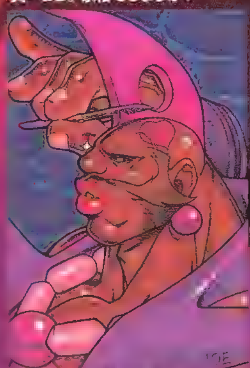
（埼玉県　いけだかなめ君）☆「櫻の園」に続き「虹の都」「武神タワー西館」も予定していたのだが…謝。



（大阪府　よしずなさん）
☆ふふふ…本気で手合わせを願える婦女子などそうはいませんから。



（愛知県　ハッシィさん）
☆神が創り出した空間芸術、それが私た…


（愛知県　村上敦君）
☆あこがれの人にゃなれそうもね…


▲（北海道　仲井六段さん）
☆力の差を感じる…強い！だがアイツから退くわけにはいかない！

かりんお嬢様もがんばる！完全版



かりんお嬢様の秘密 〜特別編〜

199×年1月1日、見事「さげすみの目」を会得したかりん。だが、安息の日々もつかの間。大巌十朗より「見つめるは地球にあらず！」と謎の言葉を申し渡された。これは神月家に女として生まれたからには、世の殿方を最低5000人魅了しなければ家督を継ぐことはできないという、真・最終修行神月家究極奥義「麗しの瞳」を極めろということである。ちなみに母、撫子は50046人の殿方を魅了したという。

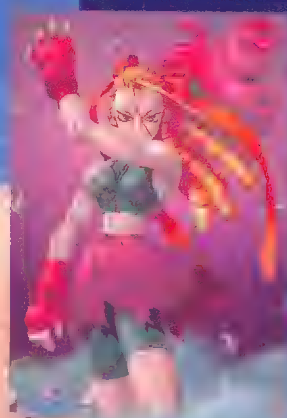


中平正彦

トップページの看板イラストが目印の、中平先生のWebページが下記アドレスで開設されているぞ。コンテンツには先生の日常がほの見える雑記、ファンや先生を知る人から寄せられたCGなどがあるが、先生もよく顔を出す掲示板は大変賑わっている。その他、歴代の看板CGも多数アップロードされているので、ファンなら立ち寄るしかない！

ナカヒラワークス
http://www.bekkoame.ne.jp/~n-masahiko/











これらのビジュアルは、中平先生のホームページで閲覧できます。



かりんお嬢様の秘密　その壱～誕生編～

197×年9月15日、超大型台風が関東地方を直撃し、伊豆諸島沖でマグニチュード5以上が観測され、某プロ野球球団が十何年ぶりかの優勝に大手をかけたこの日、神月かりん、この世に生を受ける。父である神月大厳十朗は健康な男子を望んでいたが、女子の誕生に落胆。だが「かりんは男子として育てる」と一言発し、開き直ったという。

●ゲーメスト本誌　No.226　6/30号　掲載

かりんお嬢様の秘密　その弐～幼少編～

198×年7月25日、神月かりん（当時9歳）。小量の水と食料だけを渡され、富士の樹海の奥深くへ放り込まれる。これは神月家の古くからの習わしで、無事帰ることができなければ、跡取りとしての資格なしとみなされてしまう、厳しい修行のひとつなのである。父、大厳十朗は自分の経験から2週間以上はかかると思い、かりんの夏休みを時期として選んだが、たったの4日で無事帰還するのであった。

●ゲーメスト本誌　No.227　7/15号　掲載



コミックスの紹介

新声社「中平ZEROシリーズ」コミックス好評発売中！
STREET FIGHTER ZERO　全2巻　各534円（税抜）
さくらがんばる！　全2巻
1巻534円（税抜）・2巻550円（税抜）
STREET FIGHTERIII RYU FINAL ―闘いの先に―
ゲーメスト本誌にて連載中







コミック『さくらがんばる！』

流浪の格闘家・リュウを追いかけてストリートファイトの世界に足を踏み入れた「春日野さくら」。そのさくらのライバルとして敢然と登場したのが、世界に名だたる「神月財閥」の御息女にして、愚民を超越した数々の超技能を有す、空前絶後に強まったモーレツ才女「神月かりん」(16)である。

陸・海・空、そして宇宙すらも極め、現世で考えられうる全ての苦行を看破し、グレートアトラクターですら裸足で逃げ出す時空最強のタフギャル、それがかりんお嬢さまなのだ！

[illegible]

[illegible]ストリートファイト中のさくらを見初め、雌雄を決するべく、さくらの通う高校へ転校してくるところから「かりん伝説」は幕を開ける。



Q:
かりんってどんなふうに生まれたの？

A:
さくらのライバルを作るにあたっていろいろ考えて、まったく正反対の奴がいいだろう、そうなると金持ちかビンボーだろうな、という話になったんですが、ビンボーだとさくらとあまり差別化できない、ビンボーだとさくらと同じで頑張ってしまうかなあと。だから、金持ちなんです。

Q:
プレイヤーキャラクター化が実現してどんな気分ですか？

中平正彦インタビュー

かりんお嬢様の秘密　その参～開花編～

199×年4月19日、50頭もの牛が街の中を爆走！その場に居合わせた神月かりん（当時14歳）が、見事50頭の猛牛を静止させてしまう。信じられないような事件だが、実は神月大巌十朗が仕組んだ「猛牛五十の行」という修行なのであった。これを成し遂げた者は、神月家に伝わる秘儀を継承する資格があると言われる。

余談であるが、数十年前に大巌十朗もこの試練に挑んだが、49頭目にして破れたらしい。

●ゲーメスト本誌　No.229　7/30号　掲載

の世界でのかりんお嬢さま

[illegible]





コミック「さくらがんばる!!」1巻より

A:
月並みですけど、うーん、すごい、やった! としかいいようがないですね。『さくらがんばる』にかりんを出しておいてよかったなあというところでしょうか。

Q:
実際に動いている姿を見てどうでしょう?

A:
まだあまりプレイしていないのでよくわからないというのが本当のところですが、漫画で描いていた技が再現されてていていい感じだと思います。

Q:
希望などはありますか?

A:
希望というのはないんですが、飛び道具がないのは漫画の中で描いていなかったからかなあと思うと、漫画の中で飛び道具を使っておけばもしや…、と産みの親の責任を感じているところです。それとですね、あまりゲームセンターでプレイする時間がないので、すぐにでも家庭用のマシンに移植をしていただければ、と思います。



かりんお嬢様の秘密 最終回~宇宙編~

199×年6月30日、神月かりん(当時15歳)、神月家自家用スペースシャトル・桜花八号にて大気圏外へ。これは神月流社会術奥義「さげすみの目」を修得するために、大気圏外から地球を見下ろすという嘘か本当か分からない修行らしい。一体、いつの時代からこの修行が行われていたのか気になるところだが、大厳十朗も修得していることを考えると、意外に歴史は深いのかもしれない。

●ゲーメスト本誌 No.230 8/15号 掲載





実レスラーがもっとも輝くシーン！それは大技を仕掛けた時！厳しい特訓もすべてはこの瞬間のために！もちろん原画も大切ですよね。

「あなたは誰！
私とおんなじ顔…
まるで鏡を見ているよう。
あなたは一体誰なの!?」
「フフフ…
私はおまえのドッペル原画(げんが)ー(3点)」

ZERO3 原画牧場
〜ミカ編〜

ミカのときめきハイスクールIII

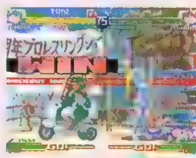


正面、横、後ろ向きのミカちゃそ大集合。コスチューム背面のハートの切り抜きがポイントですぜボス。

ハルマゲドン陽子の生涯







ミカが勝つと出現するビッグママこと「ハルマゲドン陽子」。左の原画は試合用のコスチュームだろうか？

独占公開!!



短髪ミカ出現コマンド

1:両手の中指をミカ原画のおさげの位置に合わせ1秒待つ。

2:なんとなくミカが短髪に見えてくるから人間の視覚情報などあてにならないものです。

(指の細い人は割り箸で代用だ)

編集部注:このコマンドは当社のやさくれライターが勝手にねつ造したスニーキングコマンドでありCAPCOMおよび新声社とはなんの関係もありません。

プロレスっぽい構えを見せているミカである。

女子プロといえばキューティー鈴木か(レスラー)。昔ゲーメストの広告で「キューティー鈴木のコンパネ製作説明ビデオ」があった。なぜ女子プロがコンパネ製作?という疑問が思春期をさらに悩めるものにしたのでした。ミカのハーネス製作ビデオなんて出たら死ぬな俺。

ジュードーチョップ!!

コーディー原画



地が美形タイプなので囚人姿も様になるコーディー。カゲのある表情と、増幅されたアウトローぶりが危険な魅力を醸し出す。

実際の囚人服はあまり見かけないが、コーディーを見て一発でソレとわかるところがすばらしい。ところで上のザンギもどきは何？

にじみでる『やる気なさ』が原画郡からつたわるだろうか？「やる気のない感じ」が俺たちの合い言葉だ←やる気のないキャプション







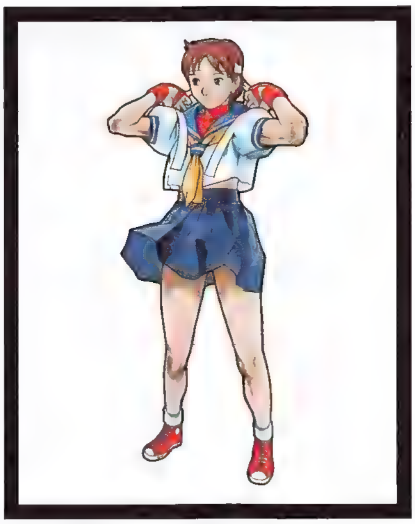


ZERO3

VERSUS HUMAN









KARIN SAKURA DAN NASH R.MIKA ROSE JULI JUNI

丁寧にプレイするのが一番

対戦攻略 BASICAL KNOWLEDGE

X-ISM X-ISM X-ISM X-ISM X-ISM X-ISM
V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM

『ZERO3』の対戦には独特なつかみ所のなさがある。基本に忠実なゲーム構成に立脚した多様性がこの感覚を生んでいる。

担当：珈琲ふりーく

対戦概観

基本が大切だ

このゲームで最も重要なのは地上戦だ。いかに、こちらの技をガードさせていくか、スキのある技を相手に出させるか、といったことが対戦のポイントになる。これは『ZERO3』に限ったことではないが、このゲームでは特に重要となる。

しかし地上戦の前に、必要になってくるものがある。それが対空だ。布石も何もない相手の跳び込みに対応できないのでは、地上戦を楽しむどころではない。

まずは相手の跳び込みから身を守るセオリーを見てみることにしよう。

対空

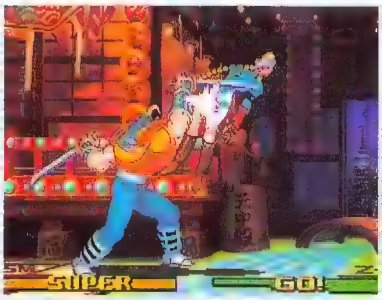
対空は様々な手段が考えられる。昇龍拳のような必殺技、神龍拳のようなスーパーコンボ、オリジナルコンボ発動モーション、地上通常技、相手をくぐって背後から攻撃、ジャンプ、あたりが主なものだ。これらの対空手段にはそれぞれにメリットデメリットがある。

必殺技やスーパーコンボはコマンド技なので、心の準備やコマンド入力時間が必要になる。当然、地上戦で手一杯のときに跳び込まれると反応は遅れる。ただしコマンド技の対空は引きつけてから出せるものが多いため、地上技の硬直が解けた瞬間に出すのには向いている。自分の地上牽制技の硬直が解けた瞬間というのはタイミング的にも覚えやすいはずだ。コマンドをレバーだけ入れておいても良いだろう。

オリジナルコンボ発動モーションは、ボタン同時押しという簡単なコマンドで無敵状態になれる便利な技だ。対空として使ったり、跳び込みから対空技をかわすために使ったりできるので、独特な攻防が展開されることになる。オリジナルコンボのダメージは、キャラにもよるが、攻撃力の大きいものが多いので、相手がV-ISMを使ってきたときは注意が必要だ。

地上通常技による対空は1ボタンで出せる扱い易さがウリだ。引きつけて落とすのには向いていないため、早いタイミングで出しておく必要がある。跳び込み側がジャンプ頂点近くで技を出してくる場合は、出し終わってから落とす手もある。この場合は引きつける感じで出すことになる。

相手のジャンプをくぐって背後から攻撃するのは、前進スピードの速いキャラが向いている。春麗やバルログなどといったキャラだ。このあたりはキャラごとに考えてもらおう。



『ZERO3』の対空の主役は地上通常技だ。そのため打点が重要になる

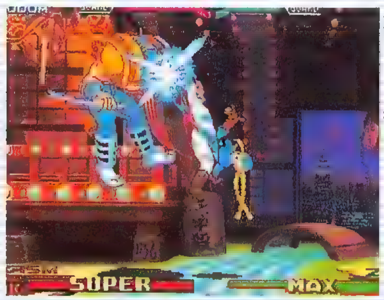
空中戦

相手のジャンプに対して、こちらもジャンプで対抗すると空中戦になる。空中戦にもセオリーが存在する。ポイントは相手との位置関係だ。

相手のジャンプを昇りジャンプで迎え撃つのは、相手が跳び込み技を出す前に落とすためだ。ただしジャンプ攻撃は斜め下に強い傾向にあり、相手が早めに技を出していると返り討ちにあいやすい。相手のジャンプ攻撃の打点が低い時に狙おう。ちなみに空中投げを狙うときも昇りジャンプを使う。

垂直ジャンプで対抗する場合は、上昇中は空中ガードしておき、相手より高い位置になったら横方向や斜め下方向に攻撃判定の強い技を出そう。

バックジャンプは跳び込み技をかわして攻撃するのに向いている。ただし画面端に追い込まれやすいので横方向へのリーチが長い技を持っていない限り、空中ガード狙いで使う程度でよいだろう。



X-ISMは空中ガードできないので、垂直ジャンプ待ちがやりにくい

地上戦

双方が相手のジャンプを落とす自信がある場合、地上戦が行われることになる。一般的には打撃に対してはガードが有効で、ガードに対しては近づいて投げるのが有効、投げに対しては近づいてくる相手を打撃で追い払うのが有効だ。

『ZERO3』も基本的にはこの考えかたで良いのだが、打撃に対してガードし続けているとガードクラッシュが起きる。投げが来るまでガードしていれば良いわけではないので、ゲームの展開は早くなる。

このことは通常技を出すメリットが増すことを意味している。投げへの布石だけではなく、ガードクラッシュを狙えるようになったのだ。

一方、通常技を出すことのデメリットは、跳び込まれるスキができるということと、相手の地上技に負ける可能性があるということだ。

この二つのデメリットのうち、跳び込まれるスキができるというのは弱攻撃にはほとんど当てはまらない。中攻撃になるとだいぶモーションが長くなるが、まだデメリットというほどではない。ということは必然的に弱攻撃や中攻撃に対しては地上技で対抗する必要がでてくる。

強攻撃は弱攻撃や中攻撃に対してリーチ面やダメージ面で優位に立っている。カウンターヒットすれば追撃のチャンスまで転がり込んでくるわけで、弱攻撃や中攻撃を駆逐する役として適任といえる。この強攻撃の弱点はいうまでもないが跳び込まれるスキができることである。

この関係が地上戦の基礎だ。これに攻撃判定の要素が入ってくる。立ち技に対しては足払いが有効だとか、足払いは空振りしたときのスキが大きいとかそういう類のものだ。『ZERO3』は攻撃判定の高さが細かく設定されており、あの技に対してその技なら当たるがこっちの技では当たらない、などという判定合戦を楽しむことができる。

必殺技にはキャラ別に考えていったほうが良い。通常技にしてもキャラ差は存在するわけだが、大まかな傾向はつかんでおいて損はないだろう。



ガードクラッシュによって主導権の奪い合いが熾烈になった

判定合戦は攻撃判定の高さに注目しよう

対戦での狙い

対戦の狙いのバリエーションを見てみよう

様々な狙い

このゲームのガードは立ちガードとしゃがみガード、そして空中ガードの3種だ。

空中ガードは置いておくとして地上のガードを崩す手段は5種類ある。投げ、中断or下段、めくり、削り、ガードクラッシュの5つだ。

この5つにカウンター、追撃、ゲージ使用技（スーパーコンボやオリジナルコンボ）、そして冒頭で書いた対空、地上戦で軽く触れた跳び込み、そしてガードを加えると、対戦での主な狙いがそろう。これらの活用ポイントをあげておこう。

▶ 投げ …… No.1

通常技などを当ててからの投げが有効。特にめくり攻撃を持っているキャラはそれをガードさせてから投げにいくと成功しやすい。

このゲームの投げは相手を投げるまでに約5/60秒かかるため、防御手段としては使わないほうがいい（コマンド投げは例外）。投げのあとは起き攻めすることも考えておこう。

▶ 中段or下段

いわゆる2択。このゲームは中段の影が薄い傾向にあり、中段を使うぐらいなら投げにいくかガードクラッシュを狙ったほうが効率が良いことも多い。とはいえ投げを警戒している相手に投げ間合いの少し外から中段を使ってやれば、相手の混乱を誘うことができる。中段の性能にもよるが、使いかたを考えれば充分活躍してくれるはずだ。

▶ めくり …… No.2

簡単にいうと、相手キャラの後頭部を狙って跳び込んでガード方向をわからなくすること。めくりを狙う軌道のジャンプは相手の真上を通るのでほとんどの対空技は当たらずリスクが少ない。起き攻めはこれで決まりと言っていいほど。めくり後は自分が有利な状態で相手とほぼ密着し理想的な状況になる。投げや連続技、ガードクラッシュなど思いのままの攻めが可能だ。めくれるかどうかは跳び込み技の性能によるところが大きい。

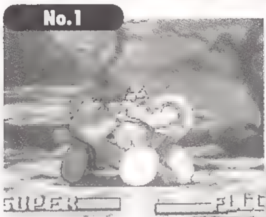
▶ 削り …… No.3

ガードクラッシュがあるので中段とともに影が薄くなった存在。ガリガリ削ることができるほど主導権を握れていればガードクラッシュが起きて勝負がつく。ただしフィニッシュ時などは別。

▶ ガードクラッシュ …… No.4

これによりガードしていれば安心、ということがなくなった。ガードクラッシュから身を守るためには戦いの主導権を相手に握らせないことが重要になる。特に跳び込まれないことと、固められないことを心がけることが大切だ。落とせるかも知れなかった跳び込みをガードしてしまったとか、割り込めるポイントで割り込まなかった、といった「とりあえずガード」を積み重ねていると、すぐにガードクラッシュが起きてしまうことだろう。

No.1



しゃがみ弱Ⓚなどから投げにいく形も重要だ



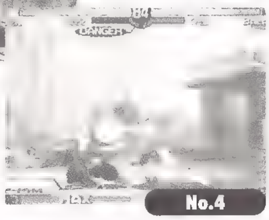
No.2

相手をめくっての攻撃はガードされにくいうえに落とされにくい

No.3



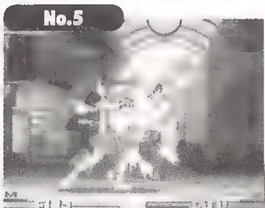
最後の一削りを狙った波動拳に跳び込まれて…というのはよくあることだ



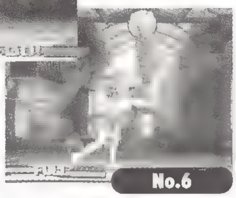
No.4

ガードは有限だ。投げられるまでガードしておけば良いという考えは通用しにくい

No.5



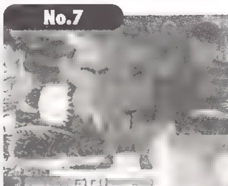
強攻撃カウンターヒットで相手は空中に浮く



No.6

空中に浮いた相手には追撃することでき、相手は受け身でかわすことができる

No.7



相手がV－ISMの時は、オリジナルコンボに注意しよう



No.8

跳び込みは地上技のスキを狙うのが基本。跳ばされないように注意

▶ カウンター …… No.5

お互いが出した技がぶつかると、片側が勝っても相打ちになってもカウンターとなる。カウンターの効果はダメージアップとのけぞりの変化だ。跳び込み攻撃や弱攻撃、中攻撃ではのけぞり時間がのび、地上の強攻撃では相手が空中に浮くようになる。とくに強攻撃による浮きが重要で、浮いた相手に追撃を狙えるようになるのだ。

▶ 追撃 …… No.6

強攻撃カウンターヒットや空中の相手を落としたとき、特定の必殺技を当てたときに、相手は空中に浮く。浮いた相手にはやられ判定が残っており、追撃をかけることができる。浮いた側は空中受け身をとれるが、空中受け身は万能ではなく、浮かせた側有利の攻防が展開されることになる。

▶ ゲージ使用技 …… No.7

これはISMによって変わり、X、Z-ISMのスーパーコンボとV-ISMのオリジナルコンボの2つがある。スーパーコンボのポイントは無敵時間や時間停止能力をもつものがあることと空中ガードできないことだ。

オリジナルコンボのポイントは発動モーションが無敵で時間停止能力があることと、空中でも発動できることだ。特にジャンプ中に無敵になれるのは大きい。キャラによってはすさまじい攻撃力の連続技を使えたり、削りやガードクラッシュダメージの大きな連係を使えたりするので、オリジナルコンボには充分な注意が必要だ。

▶ 対空

『ZERO3』は追撃があるので対空からでも大ダメージを狙うことができる。地上戦でうまくプレッシャーをかけ、跳び込みを誘って、対空技から追撃を狙う形は1つの理想形だ。

▶ 飛び込み …… No.8

対空と対の関係だが、地上戦とも大きく関わっていることを理解しておけば、跳び込みのチャンスを見つけるのは難しくない。打点も重要なポイントだが、対空の裏返しで考えていこう。

▶ ガード

ガードクラッシュのおかげで危険な臭いがするガードだが、うまく使えば当然強力な選択肢になり得る。昇龍拳を読んだときなどは、やはりガードして反撃がもっとも効率がよい。

対戦時の狙いはまだたくさんある。例えばゼロカウンター。試合の終盤などでうまく使えば勝敗を分けるほどの存在だ。項目にあげたものでもここには書いていない様々な使いかたがある。

『ZERO3』は多様性が追求されたゲームだ。簡単に割り切ろうとするアプローチに対してかなりの抵抗を示す。志の高いゲームは完成度が低くなるという一般的傾向が本作に当てはまるかどうかは別として面白いゲームであることは確かである。

R
Y
U

オリジナルのラッシュで相手を完封！

対戦攻略 リュウ

X-ISM X-ISM X-ISM X-ISM X-ISM X-ISM
Z-ISM Z-ISM Z-ISM Z-ISM Z-ISM Z-ISM
V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM

画面端に追い込んでのラッシュが非常に強いリュウ。投げをおこなうときは、つねに画面端のほうへ投げるように意識しよう。

担当：ワイルダーKEI

怒涛の連係で押し切るV-ISM！

なぜV-ISMなのか

リュウの場合スーパーコンボに目がいきがちだが、実はV-ISMのほうが効率よくダメージをあたえられるし、技の組み立ても強力だ。ほかにも理由がいくつもある。その理由とは、
①レバー入れ攻撃がふんだんに使える
②レバー後ろ攻撃を使うことができる
③画面端へ追い込んだときのラッシュが強い
などが挙げられる。そのあたりをふまえつつ、立ち状態での攻防やラッシュのかけかたを説明していこう。

波動拳は近距離間合いで

ここでいう近距離間合いは、リュウと相手キャラとの間に丁度1キャラ入るか、少し離れたぐらいの間合いを指す。相手キャラと密着状態ではないので注意してほしい。この間合いで、強波動拳（↓↘→＋強Ⓟ）をダイレクトに撃つのだ。強波動拳はとても弾速が速いので、相手側がなにか牽制して技を出そうとしたところにヒットしやすい。しかも、ジャンプまで封じてくれるのである。

目標は、相手キャラを画面端に閉じこめて、波動拳で逃がさないようにすることだ。強波動拳を撃つときは、ジャンプで跳び込まれることを恐れずに出すことが大切。最初は連発してみて、1発目をガードしてから2発目を先読みして跳び込んでくるようであれば、少し出すのをやめて昇龍拳（→↓↘＋Ⓟ）や、しゃがみ弱Ⓚなみに出の速い←＋強Ⓟの準備をしておこう。かといって、これで強波動拳を撃たなくなってしまうのも危険（地上戦でいいように封じ込まれてしまう）なので、相手がよく跳ぶ人なのかそうでないのかをきっちり見極めて、使い分けられるようにしておくといい。しいていうならば、相手キャラを画面端に追い込んでいるときに、密着状態で出さないことだ。さすがに、ガード後に反撃が確定で決まってしまう。



このあたりが強波動拳を撃つのに最適な間合いだ

また、波動拳をガードされ続けるとそのうち間合いが開いてしまので、牽制として正中二段突きを使って間合いを詰めてから、再度波動拳を出してみるのも面白い。それに、正中二段突きは硬直が短いので、すぐ昇龍拳を出すことも可能だ。もちろん、このときに相手側のジャンプ攻撃を警戒しての行動だ。

ほかには、こちら側が画面端に追い込まれたときに、相手キャラを押し返すためにも使っていく。相手キャラの牽制技にバシバシ当たって波動拳を撃たせてくれないときは、しゃがみ弱Ⓟ、立ち中Ⓟ、しゃがみ中Ⓟ、←＋強Ⓚを使って割り込んでいこう。近距離では、←＋中Ⓟも使える。間合いが離れているようならば、思い切ってジャンプの上昇中に空中強竜巻旋風脚（空中で↓↙←＋強Ⓚ）を出してしまうのもいい。ただ、これを先読みされて立ち攻撃でジャンプを封じられることもある。

さらに、上昇中に出すこの強竜巻旋風脚は、ジャンプ攻撃と混ぜて使用するので、ここでできるようにしておこう。

攻めに回ったときの連係の組み立てかた

リュウの強竜巻旋風脚（地上で↓↙←強＋Ⓚ）は非常に気絶値が高いので、なるべくヒットさせるようにしたい。が、普通に闘っていたのでは、まず決めさせてはくれない。そこで、ヒットさせるための「エサ」をまいておくのだ。そのためには、まずジャンプ攻撃を成功させなくてはならない。が、ほとんどのキャラに対空技があるので、普通に跳び込んだのではまず決めさせてはくれないだろう。そこで、空中強竜巻旋風脚を使うのだ。これでジャンプの軌道をずらし、相手キャラの背後に着地するようにする。ただ、真後ろに着地するのではなく、少し離れた位置に着地するのが望ましい。頭上付近で出してしまうと着地する前に落とされてしまう。これでは意味がない。これを回避するためには、ジャンプの上昇中にすぐ強竜巻旋風脚のコマンドを入力する必要がある。ジャンプしたら、すぐコマンドを入力してしまって構わない。そうしないとことごとく落とされてしまう。

背後に着地するときは、相手キャラとの間合いがしゃがみ強Ⓚが届くか届かないぐらいの距離がいい。これで相手キャラの対空技を空振りさせることができたら、しゃがみ強Ⓚで転ばせてしおう。しゃがみ中Ⓚ→波動拳という連続技は狙わない。起き上がりを攻めるためにも、さっさと転ばせてしまったほうがいい。

これが、俗にいう「エサ」だ。転ばせることができたら、いよいよラッシュへ突入だ。目的は、相手キャラを画面端にもっていくことにある。

レバー入れ攻撃を使いこなす！



これぐらいの間合いなら、上昇中に出す強竜巻旋風脚で対空技を不発させられる。不発に成功したらしゃがみ強Ⓚでさっさと転ばせて起き上がりを攻めにいく。着地したときに間合いが離れていれば、強波動拳や旋風脚で攻める

X、Zも波動拳の使い方は同じ

X、Z-ISMともに強波動拳のスピードは速いので、近距離戦での強波動拳の使いかたは変わらない。問題は、Z-ISMのゲージをどう配分して使っていくか。

ほかにも変わらない部分は、空中強竜巻旋風脚で対空技を不発させ、起き上がりに2択をかけにいくところまでだ。これで画面端に追い込み、気絶させることができたら連続技でLv2以上の真空竜巻旋風脚を狙いにいく。

また、意表を突いて、地上受け身から直接真空竜巻旋風脚を狙いにいく方法もある。真空波動拳は連続技としても使っていけるが、相手キャラのラッシュを画面端などで受けているとき、切り返すのに使うほうが機能する。少なくとも、ゼロカウンターよりはダメージをあたえられる。

レバー入れ技では、しゃがみⓀをかわしつつ接近する旋風脚（→＋中Ⓚ）があるが、相手側の牽制として出される技に横方向に長い技が多いため、迎撃されやすくなってしまった。旋風脚は、しゃがみⓀを多用する人に使うようにしよう。

そしてラッシュへ

一気にたたみかけろ！

起き攻め竜巻大爆発！

相手を転ばせたら、いよいよ起き上がりを攻めるとき。転ばすことができたら、リバーサルで出される対空必殺技を怖れずジャンプ攻撃をしかけにいく。ジャンプで使う通常技は、弱Ⓚ、中Ⓚだ。弱Ⓚはガードされても間合いが開かないので、着地したときに投げを狙うことができる。投げを使うことの目的は、画面端に追い込んでラッシュをかけるためだ。このときは、空中受け身をとることのできない、巴投げ（ⓀⓀ同時押し）を使おう。

ジャンプ中Ⓚは、おもにめくり攻撃として用いられる。目的は、もちろん相手側のガード方向を迷わすためだ。これでまず、相手側にジャンプ攻撃がくると思わせるのだ。ジャンプ攻撃がくれば、当然立ちガードせざるをえなくなる。これが第一の「エサ」だ。ジャンプ攻撃からの投げでダウンを奪ったら、今度はジャンプをしても攻撃は出さず、そのまま着地してしゃがみ弱Ⓚ→強竜巻旋風脚を狙いにいく。相手側はジャンプ攻撃を警戒しているため、立ちガードしやすくなっている。ゆえに、しゃがみ弱Ⓚがヒットしやすくなるというわけなのだ。このとき画面端であったならば、強竜巻旋風脚ヒット後にしゃがみ弱Ⓟ→弱昇龍拳で追撃しにいこう。空中受け身をとられるようならば、しゃがみ弱Ⓟ→弱昇龍拳と入力しつつ、予備としてすぐ立ち弱Ⓟ→弱昇龍拳まで入力してしまおう。コマンドの入力がとても忙しいので、波動拳に置き換えてもいい。もしリュウの着地した位置が画面端よりも少し離れていたときは、しゃがみ強Ⓟでの追撃が可能だ。

昇龍拳をヒットさせた場合は地上受け身も可能なので、こういう人にはしゃがみ弱Ⓚ→強竜巻旋風脚が狙える。地上受け身をとったキャラにしゃがみ弱Ⓚを当てると強制的に立ち状態にさせるので、強竜巻旋風脚がヒットするというわけだ。

また、ガードパワーゲージを減らしたいときは、ジャンプめくり中Ⓚから正中二段突き→←＋強Ⓚと連係するといい。大幅に減らすことができる。

そして発動のとき！波動拳パワー炸裂!!

画面端に追い込んだら、いよいよオリジナルコンボの発動だ。発動するときは弱同時押しで、ジャンプから、または密着状態からがいいだろう。ジャンプからなら対空技を発動時の無敵で不発させられるし、密着状態からならば反撃を誘うことができる。密着状態から出すときは、気持ち早めに発動するようにしよう。そうしないと、投げやスーパーコンボを決められてしまう。

対空技を不発させることができたらジャンプ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚから入り、それ以降は強波動拳→旋風脚の繰り返しで連続ヒットを狙う。強波動拳→旋風脚を5セットぐらい決めたら、あとは強波動拳だけ連発しておけば入力が楽だ。ただし、入力を誤ると灼熱波動拳（←↙↓↘→＋Ⓟ）になってしまうので、なるべく下から入力するように心掛けよう。もし灼熱波動拳が出て浮かせてしまったら、中昇龍拳→しゃがみ強Ⓚ（空キャンセル）→中昇龍拳の繰り返しに変化させよう。ちなみに、低空で発動してのジャンプ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚはしゃがみガード不能→下段→しゃがみガード不能→下段という判定になっているので、相手側にしてみればほぼガード不可能だろう。

密着状態で発動する場合は、あらかじめしゃがみ弱Ⓚか鎖骨割り（→＋中Ⓟ）のどちらかを出すかを決めて、キャンセルをかけて強波動拳を出す。そして、しゃがみ弱Ⓚにキャンセルをかけて、強波動拳→旋風脚モードにもっていく。鎖骨割りには、1発目にキャンセルをかけるようにしよう。この2択をかけにいく理由は、早めに2択をかけておいて、ゼロカウンターをさけるためだ。ちなみに、強波動拳を出したあとに鎖骨割りは連続ガードなので、必殺技やスーパーコンボで割り込まれない。



ジャンプ攻撃で一気にいくぜ！ここからの選択肢は投げ、しゃがみ弱Ⓚなどいろいろある！



なんてね。ジャンプ攻撃は出さずに、しゃがみ弱Ⓚから強竜巻旋風脚へ

連続技

Vなら波動拳！Zなら真空竜巻旋風脚だ!!

●①（画面端限定）ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ→Lv3真空竜巻旋風脚→近距離立ち強Ⓟ→強昇龍拳

●②（画面端でジャンプ下降中オリジナルコンボ弱発動）ジャンプ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ→強波動拳→正中二段突き→強波動拳→旋風脚→強波動拳×α→強竜巻旋風脚→（しゃがみ弱Ⓚ→弱昇龍拳）



ジャンプ弱Ⓚからしゃがみ弱Ⓚとつなげ、キャンセルをかけて強波動拳を撃つのだが、1番難しいポイントは正中二段突→強波動拳だ。しっかり入力しないと昇龍拳になってしまう

8割は当たり前!?

今までのリュウとはひと味違い、連続技の数は結構少ない。が、これだけでもとても強力だ。真空竜巻旋風脚を使った連続技でも、体力の半分以上はもっていく。近距離立ち強Ⓟを当てるときは、真空竜巻旋風脚がヒットしている間にボタンを連打しておくようにする。そうしないと、まず当たらない。V-ISMの連続技は、体力の8割は持っていく強力なコンボ。つなぎ方がどうしても難しいという人は、しゃがみ弱Ⓚのあとはもう強波動拳の連発で構わない。そろそろゲージがなくなるかな？と思ったら、強竜巻旋風脚に変えよう。強竜巻旋風脚ヒット後は空中受け身が可能なので、追撃は忘れないようにしよう。オリジナルコンボが終了したら、そのまま波動拳モードにもっていき、画面端から脱出させないようにしていく。もちろん、跳び込みと地上受け身にも気を配ることを忘れないようにする。かといって、普通に使っているジャンプ強Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→Lv.3真空波動拳が使えないというわけではない。

男性女性に広く好かれる若き長髪マスターズ

対戦攻略 ケン

X-ISM X-ISM X-ISM X-ISM X-ISM
Z-ISM Z-ISM Z-ISM Z-ISM Z-ISM
V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM

波動拳で跳ばれて、昇龍拳が出る前に攻撃されているようでは話にならない。そう、今どきの豪傑なケンは投げか裂破で猛ラッシュなのさ！

担当：P・鈴木

応用戦術

中距離戦は損

中距離で何をするか

近距離では性能のいい小技と投げを使ったプレッシャーでガンガン攻められるし、遠距離ではフェイントをかけながら➡＋強Ⓚの先端部分を当てたり、様子を見たりできる。しかし、しゃがみ中Ⓚがギリギリ届かないあたりの中距離では、実はケンにできる行動が少ない。

この間合いでケンにできることは、波動拳（⬇↘➡＋Ⓟ）を出すか、立ち強Ⓚを出すか、待つか、踏み込むか、間合いを離すか程度。攻撃の選択が2つしかない。この2つの攻撃もガードされると不利で（ただし間合いが離れるので当面の問題は解決される）、攻撃判定が出る前にやられ判定が前に出てしまうので、相手の牽制技に引っかかりやすい欠点がある。

それでも思いきって攻撃するときは、事前にヒットしないことを前提にしたしゃがみ中攻撃や立ち弱Ⓟを見せておいて、一拍待ってから立ち強Ⓚ（ガード後の硬直、出の早さは波動拳と同じなので、ダメージ、ガードパワーゲージ減少値の高い強Ⓚが使いやすい）を出すか、しゃがみ中攻撃空キャンセル波動拳（立ち強Ⓚはやられ判定がかなり前に出るので、安全性はこちらが高い）を出すといい。弱、中攻撃の布石が大切だ。

相手も中距離でやることがない場合はさほど問題はなく、ケンから積極的に動く必要はない。相手から踏み込んでくればしゃがみ中Ⓚが当たるし、跳び込むことも狙いやすくなる。

逆に相手が待ってきた場合は無理せずケンも動かないのが一番。体力的に負けているときは、仕方がないので垂直ジャンプでリアクションを誘ったり、とりあえず数歩さがって➡＋強Ⓚを出しやすい間合いにまでするかが安定。踏み込んだり跳び込んだり、という行動は玄人でないと勝算は低い。中距離をキープしてリーチの長い技で攻めてくる相手は手ごわい。先ほど説明した技を使うなり、とりあえず空中竜巻旋風脚（ジャンプ中に⬇↙⬅＋Ⓚ）で回避するなりしよう。ガードを続けて間合いを離すときはガードパワーゲージに気をつけ、あまりに相手が手を出してくるようなら読みも兼ねて昇龍拳（➡⬇↘＋Ⓟ）・昇龍裂破（⬇↘➡⬇↘＋Ⓟ）でカウンターを狙う。オリジナルコンボでもいいが、やや不十分。

技を出してくるタイミングも分からないときは、弱or中の前方転身（⬇↙⬅＋Ⓟ）で強引に近づく手もある。近づければよし、くらったら遠距離になる。また、意外に跳び込んでも対空で落とされないことがある。ラッキーなのか相手の実力なのかを見極めたい。



波動拳に合わせて跳び込んでこようとする相手にはフェイントを使おう。オリジナルコンボに注意



相手が地上戦を挑んでくるときは、しゃがみ中攻撃で返り討ちにして波動拳で追撃しよう



この間合いではケンの選択肢に強力なものがない。退がるか跳ぶか勝負するか耐えるか



跳び込むと対空技をくらいやすい。空中竜巻旋風脚で回避するか、オリジナルコンボを発動するか

ダメージをどこであたえるか

ケンは攻め能力が高いので、攻め手には困らない。どれも破壊力抜群だ。

①投げ——ケンは投げ間合いが広く、接近手段も豊富。移動がメインのⓅ投げと、ダメージ、ラッシュ重視のⓀ投げを使い分けていく。

②小技連打からの昇龍裂破——ヒット確認をおこなったのちに必殺技を出すかどうかを決めていく。ゲージの消費にムダがなく、ガードクラッシュの連係も兼ねている点がポイント高し。

③ガードクラッシュ——連続技を狙っているだけで決めていけるのが強み。状況によっては投げを決めずに連係させてしまうといい。ガードクラッシュ後はもちろん連続技を狙っていく。

④オリジナルコンボ——画面端に追いつめて発動し、半分の体力を奪える。ほぼ確実にヒットしてしまう点が強烈。難度も低い。

⑤待ち重視——体力差がひらいたら、あえて中距離で待つのも手。あせっている相手は跳び込んできやすい。ただし冷静な相手には無効。待ちきれるか、という点には疑問が残る。

ケンは波動拳がそこまで脅威となっていないことを知っておく必要がある。波動昇龍戦法は…。

V-ISMは一発逆転型

右ページにあるフローチャートは、X＆V-ISMが基本になっている。小技連打から昇龍裂破につなげるのが苦手な人はV-ISMを使ってみよう。

まず、小技連打よりも投げを多めにする。相手を端方向にⓅで投げよう。小技連打がヒットしたときは強波動拳が連続技になりやすいが、あえて再度ジャンプし、投げを狙ってもいい。

うまく画面端に相手を追いつめたら、前にジャンプして弱Ⓟ＋Ⓚでオリジナルコンボを発動し、なるべく低い打点で弱Ⓚを当てよう。着地後にすかさずしゃがみ弱Ⓚ→波動拳を出せば、地上で対応しようとしている相手にはまずヒットする。そのまま⑤の連続技を決めよう。これで体力約半分を奪える。

また、中で発動して「しゃがみ（弱Ⓚ→弱Ⓟ→中Ⓚ）→波動拳→前方転身」をワンセットとし、ときおり前方転身後に中段技を入れて波動拳→前方転身としたりするのもいやがらせになる。似たものに波動拳→➡＋強Ⓚをくり返すものもある。けずりが大きい。

画面中央だと大ダメージをあたえる技がないものの、端で攻める分にはほぼ確実に連続技を決められるV-ISM。実は初心者におすすめの面があったりもする。連続技は決めてて楽しいし。どう？



おそらくガード方向は（中中下下）になっている。ゼロカウンター以外は恐くない



相手を画面端に追い込むために、波動拳→前方転身→➡＋強Ⓚを繰り返すのも面白い

前ジャンプからの攻めパターン一例

- 前ジャンプ (a)
  - 正面
    - 弱Ⓚ (b) → ※
      - 投げ
      - しゃがみ弱攻撃×2～3 (e)
      - ガードクラッシュ狙いの連係 (f)
    - 強Ⓟ
      - 連続技
      - しゃがみ弱攻撃×2
      - ジャンプ
    - 空中竜巻旋風脚 (c)
      - しゃがみ弱攻撃×2 (g)
      - 投げ
      - ガードor昇龍拳、昇龍裂破
  - めくり
    - 中Ⓚ
      - ※へ
    - 当てない (d)
      - 歩いて投げ
      - しゃがみ弱攻撃×2～3

●この中に、バレない範囲で前方転身をくわえていく
●➡+中Ⓚを混ぜるのもおしゃれ

(a)：相手にジャンプ攻撃をガードさせる状況も積極的に作っていきたい。特にめくりにいくことが可能な場面は、偶然ではまずおとずれない。
(b)：もっとも下方向に判定が強く、着地後に投げを狙いやすい。相手を跳び越えるかどうかが不安なときは中Ⓚを使うのが無難。弱Ⓟでも可。
(c)：普段の立ち回りではもっとも多いであろう選択。相手の対空技を空振りさせたり、背後にまわって反応を遅らせたり。使い慣れよう。
(d)：中Ⓚ以外の技を出すか、中Ⓚを空振りさせるか。空中竜巻旋風脚は間合いが離れるのでダメ。
(e)：出の早さなら弱Ⓟ、下段狙いなら弱Ⓚ。相手により使い分けよう。3発出してヒット確認したい人は最後を立ち弱Ⓚにするとよさげ。
(f)：しゃがみ中Ⓟや立ち強Ⓚ（遠近とも）、中段技などが代表的。すこし歩いて技を出すなど工夫すれば2目盛り分くらいは奪えるはず。また、前転を使うのも悪くない。ここか小技のあとに出そう。
(g)：空中竜巻旋風脚がバレていたとき、反応のいい相手に対して。安全重視のほうがいいかも。

連続技

高威力のものばかり

●①ジャンプ強Ⓟ ——→ しゃがみ中Ⓚ ——→ 中昇龍拳

●②空中竜巻旋風脚 ——→（しゃがみ弱Ⓟ）——→ 昇龍裂破

●③しゃがみ弱攻撃×2（——→ 立ち弱Ⓚ）——→ 強波動拳orLv.2以上の昇龍裂破（Lv.1だと不安定すぎる）

●④（画面端で）Ⓚ投げ
- ——→ しゃがみ弱Ⓟor立ち弱Ⓟor近距離立ち強Ⓟ（リスクの低い順）——→ 昇龍拳
- ——→ 少し待って（立ちorしゃがみ強Ⓟ——→）昇龍拳
- ——→ 神龍拳（レベルが高いほど安定）

●⑤（画面端、オリジナルコンボ弱発動）波動拳×α ——→（タイマー切れ寸前に）➡+強Ⓚ——→ キャンセル弱昇龍拳 ——→ ④と同じ分岐へ

●⑥（画面端付近、オリジナルコンボ中発動）通常技 ——→ 波動拳 ——→ 強竜巻旋風脚×α（タイマー切れ寸前に）昇龍拳or（通常技 ——→ 波動拳）

●⑦（画面端付近、オリジナルコンボ弱発動）対空弱昇龍拳 ——→ 強昇龍拳 ——→（通常技でスキを消し、空キャンセル昇龍拳）×α

●⑧（画面中央、オリジナルコンボ中発動）対空弱昇龍拳 ——→ 立ち強Ⓚ ——→ 弱波動拳 ——→ ➡+強Ⓚ ——→ 強竜巻旋風脚 ——→ さらに連係



低すぎない根元昇龍拳を当て、立ち強Ⓚで拾う。ここからの波動拳は早く、➡+強Ⓚはやや遅く。補足だが、竜巻旋風脚からの連係は連続技になることも

①はとっさのときに。③は弱技2発からのほうが安定しやすい。④は慣れてくればさらに複雑な連係に発展させられる。読みも必要だが、外れたときのフォローを考えてみよう。⑤は安全に連続技を終わらせるために必要。⑥は⑤が使いにくい間合いで代用する。ダメージは大差ない。⑦はディフェンス用。少し慣れが必要。⑧は約25%のダメージ。端に追いやる一手段に。ほかにも神龍拳からの派生や波動拳によるフォローも覚えよう。

端に追い込むそのときまで…

対戦攻略 ナッシュ

X-ISM Z-ISM V-ISM

サマーソルトシェルが弱くなったとはいえ、持ち前の闘い方は変わっていない。心理的に相手を追い込んでいけ！

担当:C・LAN

7年越しの不変戦略

二大必殺技を駆使せよ

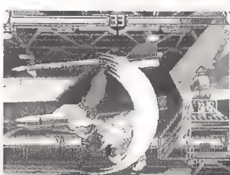
左下にため、跳ばれたらサマーソルトシェル（↓タメ↑＋Ⓚ）で迎撃。地上戦を挑んできたらしゃがみ中Ⓚなどで追い返しつつソニックブーム（←タメ→＋Ⓟ）を撃つ。これを盾に間合いを詰めるなり、跳び込むなりして相手を抑え込みながら、近づかせずにジリジリ端に追い込んでいく…洗練されているといおうか、完成されているというべきか、細かい変化はいくつかあれどナッシュの基本方針は大局的に見ればほとんど変わっていない。

ナッシュの根底にある戦略、それは「地対空の制圧」である。今回サマーソルトシェルが完全対空技でないとはいえ、一部のキャラを除き、しゃがんだナッシュに跳び込むにはやはり若干の勇気がいる。その躊躇が攻めの起点となるソニックブームを撃つ時間をあたえてくれ、結果こちらの攻めが展開しやすくなるのだ。

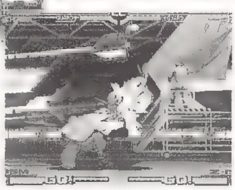
跳べない脅威を植えつける…対空技の使い分け

サマーソルトシェルは、今回どのボタンで出しても一方的に負けたり相打ちになりやすい。きれいに返すにはギリギリまで引きつける必要がある。早ければ空中ガード、遅ければ地上でガードされていずれも反撃を受ける。しかも相手が下方向に強い技を出せば、サマーソルトシェルを出す前にくらってしまう。外郭部なら引きつけが少し甘くても大丈夫だが、相手もそう都合のいい間合いから跳んでくるとは限らない。そんなわけで毎回サマーソルトシェルで落とすのには少し無理がある。

空中ガードが存在する『ZERO』シリーズにおいて、通常対空技は極めて重要だ。しかし相手がその技を想定したジャンプ攻撃を繰り出せば潰されてしまう（潰されやすい）ため、ジャンプ側がどの技をどの打点で出すか、このことに地対空はほぼ集約される。極端な話、足払い以外のあらゆる通常技が対空になり得るのである。



サマーソルトシェルは遠めなら引きつけが微妙に甘くても落とせる。とはいえ…



そこでしゃがみ中Ⓟ。キャンセルしてサマーソルトシェルやソニックブームにつなげればなおグー

まあそれでも対空技としてある程度信頼の置けるものを選択したいのは確かだ。ナッシュの場合早めのしゃがみ強Ⓟの他に、サマーソルトシェルを補助する形で使っていきたいのがしゃがみ中Ⓟ。

この技の目的はガードジャンプを落とすことだが、しゃがみ中Ⓟを潰すには相手はかなり低打点で技を出さねばならないので、普通のジャンプ攻撃でもきれいに返せることが少なくない。「このゲームゆえ」ということを強調せねばならないが、しゃがみ中Ⓟの対空性能はけっこう高いといえる。

サマーソルトシェルが空中ガードされるとはいえ、跳び込む側にとってイヤな技であることに変わりはない。通常対空技と使い分けることで、初めてサマーソルトシェルは生きてくるのだ。

スーパーコンボのサマーソルトジャスティス（↙タメ↘↙↗＋Ⓚ）は完全な対空技になるので、どうしても落としたいときにはこれを使おう。Z-ISMのレベル1は引きつけすぎると地上でガードされるので、早めに出すことを心掛けること。レベル3かX-ISMなら、完全対空になる。

つかず離れず端に追い込む…ソニックブームをいつ撃つか

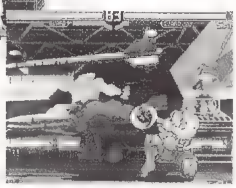
相手を端に追い込むまでは、ナッシュの攻めは比較的緩慢である。ソニックブームが手堅い一手目の選択だが、いくらスキが小さいとはいえ先読みで跳ばれれば反撃されるし、反撃を受けないまでもガード以外の選択肢がないということもある。

ナッシュの得意な間合いはしゃがみ中Ⓚの有効範囲内。ソニックブームで相手の動きを止めつつ、ジャンプ強Ⓚや歩きで接近し、ためができたら再びソニックブーム…というのが大まかなナッシュの攻めのサイクル。だがソニックブームを撃つときは、相手にしてみれば跳び込みのチャンスでもあるわけで、ここが最も気を使う部分でもある。

しゃがみ中Ⓚ間合い外でソニックブーム待ちされているときは、うっかり「撃たされ」ないように注意。しゃがみ弱Ⓚやしゃがみ中Ⓟで牽制して相手を跳ばせる、少し踏み込んでジャンピングソバット（→＋中Ⓚ）で押し込む、あるいは意表を突いてこちらから跳び込むなどして相手に行動を読まれないように。ソニックブームも弾速の速い強を使えば跳ばれても押し戻せる公算が大きい。



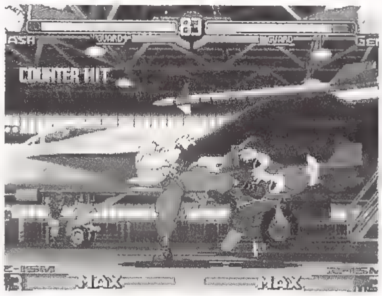
しゃがみ中Ⓚ射程外での行動が超キー。ソニックブームを撃たされるな



少し間合いを詰めたいときに重宝するジャンピングソバット。当たりも強えぜ

サマーソルトシェルなどでダウンを奪ったら、弱ソニックブームを重ねるか、強力な対空必殺技がないキャラには跳び込みを仕掛けてナッシュペースを維持していきたい。跳び込みは下に強い強Ⓚがいい。着地後しゃがみ弱Ⓚやしゃがみ中Ⓚキャンセルソニックで固めて間合いを詰めていく。これを何度か繰り返したあと、空ジャンプ→投げなども混ぜると効果的だ。ソニックブームを重ねてから行えば成功率はさらに高くなるだろう。

また近距離での固めに有効なのがステップキック（←or→＋強Ⓚ）。ソニックブームをタメたまま前進でき、ガードクラッシュ値も高い。ソニックブームの上から削る以外にも、しゃがみ弱Ⓚなどの小技から直接連係させれば、無理な割り込みをカウンターで返してくれる。



カウンターがうれしいステップキック。空振りだきゃあ要注意

V-ISMでは?

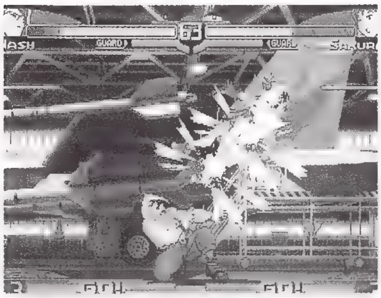
ここでV-ISMについて少しフォローしよう。立ち中Ⓚ、立ち強Ⓚ、近距離強Ⓚも対空として使える（相打ち多）。オリジナルコンボは画面端でのガードクラッシュ狙いに。中発動→ジャンピングソバット→弱ソニックブームが有効。ソバットヒット時は間合いが離れないのでしゃがみ弱Ⓚやステップキックを挟もう。

画面端での攻防

反撃の糸口を与えるな

画面端に閉じこめる

相手を端に追い込むことができればソニックブームをガードさせても間合いが離れないため（当然だが）強力なラッシュをかけることができる。小技からソニックブーム、続いてしゃがみ中Ⓟからソニックブーム、ステップキックからソニックブーム…というふうに固めを継続できる。



端に追い込んだらペース維持重視。相打ちでもいいから確実に落とそうね

間合いが離れたら跳び込みやジャンピングソバットで間合いを詰め、相手を画面端に釘付けにしてガードクラッシュを狙っていく。間合いが離れるとソニックブームを跳ばれたり、接近されて足払いをさし込まれる恐れがあるため、しゃがみ待ちしてみたり、少し歩いて間合いを詰めてみるなどしてラッシュが単調にならないように工夫していこう。対空技にはサマーソルトジャスティスか、体力的には多少分が悪くてもいいから相打ち狙いのしゃがみ強Ⓟを使い、画面端から相手を出さないことを念頭に闘おう。

画面端でのガードクラッシュが成功すれば、余程の体力差がない限りそのラウンドはもらったも同然。しゃがみ強Ⓚですぐに転ばせて、地上受け身を取らないことを確認したらすぐにソニックブームから再び固めに入れば、ほどなくして相手は2度目のガードクラッシュを起こすか、やむなくナッシュの攻撃をくらって力尽きることだろう。



ガードクラッシュに成功すればウッヒッヒ。君が死ぬまで終わらな～い

もちろん相手にもゼロカウンター、スーパーコンボ、地上受け身などのラッシュ対抗手段がある。キャラ固有の技を見ていけば、ワープ系必殺技、三角跳び、無敵必殺技など、大半のキャラが何らかの脱出法を持っている。圧倒的にナッシュが有利な状態とはいえ、当然ながら端に追い込めば勝ちというわけではない。普段の立ち回りを丁寧に闘っていくことも重要だ。

連続技

一瞬のスキを見逃すな！

●①めくりジャンプ中Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ→中サマーソルトシェル

●②ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ→サマーソルトジャスティス

●③（画面端で）ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ→弱ソニックブーム→立ち強Ⓟ

●④（画面端で）ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ→Lv.1ソニックブレイク→しゃがみ中Ⓟ→中ソニックブーム→立ち強Ⓟ

●⑤（画面端で）ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ→Lv.2ソニックブレイク→しゃがみ中Ⓟ→立ち強Ⓟ

●⑥（画面端で）ジャンプ強Ⓚ→（しゃがみ弱Ⓚ→Lv.1ソニックブレイク）×2→しゃがみ中Ⓟ→Lv.1ソニックブレイク→立ち強Ⓟ

●⑦画面端でオリジナルコンボ弱発動→しゃがみ弱Ⓚ→（残像しゃがみ中Ⓚ→強サマーソルトシェル）×5→しゃがみ強Ⓟ

●⑧空中Ⓟ投げ
- →昇り強Ⓚ（A）
- →弱ソニックブーム（B）
- →空中Ⓟ投げ（C）
- →歩いて着地を投げ（D）

空中Ⓟ投げ後の分岐について

空中Ⓟ投げ後は余裕を持って動けるので追撃にいきたいところ。（A）と（B）は空中受け身されれなかった場合。（B）はダメージは低いがレバー後ろ空中受け身でもソニックブームがガードさせられる。反撃を受けにくい安定性重視の行動だ。

（C）は対レバー前空中受け身用。サマーソルトジャスティスなどでも追撃できるが、決め打ちになるため端以外では使いにくい。レバー前受け身を読んだらとりあえず前ジャンプしておこう。

（D）がレバーニュートラル空中受け身用で、着地したところを投げにいく。着地で無敵技を出してくる相手には当然行動を変えていく必要がある。

この空中Ⓟ投げだが、実はキャラクターによって吹っ飛び方が3種類ある。表の追撃は最も多い斜め上に吹っ飛ぶキャラ用（計18キャラ）。相手キャラによって追撃も変わってくる。

春麗、コーディ、かりんの3キャラは横方向に吹っ飛ぶ。立ち強Ⓟで追撃可だが、空中受け身を考えてとりあえず跳び込むのが手堅い。

リュウ、ケン、ダン、豪鬼、ソドム、ベガ、ブランカの吹っ飛びは上方向。ナッシュが一瞬後ろを向くため、追撃技が反対側に出てしまうことがある。この8キャラには跳び込み中Ⓚがいい。空中受け身されても着地に重なるし、ジャンプ中Ⓚは反対側に出てもめくり判定があるのでしっかり当たるからだ。受け身なしの追撃には、少し待ってしゃがみ中Ⓟ→サマーソルトシェルやしゃがみ強Ⓟを使おう。

対戦攻略 春麗

X-ISM X-ISM X-ISM X-ISM
Z-ISM Z-ISM Z-ISM Z-ISM
V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM

前作の主要技が封じられてはいるものの、通常技の判定は強くなっている。地味な通常技をしっかり使いこなすことが大切だ。

担当:GED

基本戦術

機動力を生かした立ち回りを心がけよう

つかず離れず、プレッシャーをあたえる

春麗の大きな狙いは、接近戦に持ち込み、スキのない連係でカウンターやダウンを奪うことにある。まずは、有利な接近戦を展開するための前段階、中距離から見ていくことにしよう、

牽制技にはおもにしゃがみ中Ⓚを使い、下段ガードが甘いようなら、深く踏み込んでしゃがみ大Ⓚをくらわせ、ダウンを奪う。足の速さを生かした鋭い踏み込みが大切だ。

相手の牽制技をつぶすには、遠距離立ち中Ⓟやしゃがみ中Ⓟ、遠距離立強Ⓚを使う。立ち中Ⓟは胴体付近を狙う技に強く、しゃがみ中Ⓟはそれより低めの技に対して有効。しゃがみ強Ⓚは、ダウンが奪えるので相打ちでもかまわない。ほとんどの立ち技に対しては、通常技の使い分けで対応できるので、これらの技でつぶせなくても、いろいろ試す価値はある。

やっかいなのが、やられ判定が非常に低い技だ。そういった技に対しては、有効間合いのギリギリ外でそれらを誘い、戻りのスキを突くか、思い切って跳び込むしかない。ダルシムの遠距離しゃがみⓅのような、圧倒的なリーチ差がある技に対しては、しゃがみ強Ⓚの出かかりを当てるか、跳び込むかの2通り。しゃがみ強Ⓚの出かかりを当てる場合は、なるべく深く踏み込むのがポイントだ。



鋭い踏み込みからのしゃがみ強Ⓚでダウンを奪うのだ！



牽制技をつぶしやすい立ち中Ⓟ&しゃがみ中Ⓟ

跳び込ませて迎撃する

跳び込みに使う技は、判定がかなり強く、めくり性能も高いジャンプ弱Ⓚと、斜め下への判定と、ダメージを重視したジャンプ強Ⓟがメイン。ジャンプ強Ⓟは、ジャンプ弱Ⓚがつぶされやすい（もしくは相打ちになる）場合に使っていく。対空技の先をつぶすような感じで、高い打点で使うといい。

真下に強い鷹爪脚（ジャンプ中に⬇＋中Ⓚ、以下「踏みつけ」）からは、レバー後ろ入力でめくりを狙ったり、前方に跳んで逃げることができる。相手が画面端なら、画面中央側に跳ね返るので背後をとられる危険もない。踏みつけ後に追ってくるなら、ジャンプ弱Ⓚなどで返り討ちにしてやろう。



判定が強く、めくりも狙えるジャンプ弱Ⓚ。空中受け身後にも重宝するぞ



打点高めのジャンプ強Ⓟで、強引に対空技をつぶすことも大切だ

遠距離からの跳び込みは、早めの遠距離立ち強Ⓟで落とし、これをつぶそうとする打点の高い攻撃は、しゃがみ強Ⓚで落とすのが基本。近距離では天昇脚（⬇タメ⬆＋Ⓚ）も有効だが、タメができていないことも多いので、下をくぐっての投げや、立ちorしゃがみ中Ⓟ、近距離立ち強Ⓚ、ジャンプ攻撃を使っていく。奇襲として、旋円蹴の無敵で攻撃をスカし、中段攻撃をくらわせる手もある。



立ち弱Ⓟで跳び込みや突進技を落としたら、



ジャンプ中Ⓟや強Ⓚで追撃を狙う。その後も受け身を取るようなら、さらに追撃！

空対空は、ジャンプ弱Ⓚや空中投げがメインで、ジャンプの高いキャラにはジャンプ中Ⓟ、ジャンプ強Ⓚなどを使う。ちなみに、バルログのフライングバルセロナアタックには、真上に強い垂直ジャンプ小Ⓚを使えば勝つことができる。

ジャンプ攻撃による追撃には、ジャンプ中Ⓟやジャンプ強Ⓚを多用する。地上攻撃による追撃は、遠めなら遠距離立ち強Ⓟか遠距離立ち強Ⓚ。近いなら近距離立ち強Ⓟ、立ち中Ⓟ、立ち弱Ⓟを使い、その後も追撃を狙っていく。

Z-ISMばかりが春麗ではない

X-ISMでは、天昇脚（⬇タメ⬆＋Ⓚ）がリバーサル専用技になってしまっているのが痛いが、遠距離立ち強Ⓟの対空性能が上がっているので、通常対空が強化されているのは大きな利点。割り込みには千裂脚（⬅タメ➡⬅➡＋Ⓚ）やスピニングバードキック（⬅タメ➡＋Ⓚ）を使っていく。スピニングバードキックを対空に使う場合、引きつけて無敵を利用するだけでなく、早出し対空としても使ってみよう。めくりを狙った跳び込みも結構落とせるぞ。

基本連続技には、「ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ→強双発剄」や「立ち弱Ⓟ×1～4→（弱Ⓚ＋強Ⓟ同時押し）しゃがみ強Ⓟ」などがある。

V-ISMは、対空に便利な近距離立ち強Ⓚが間合いに関係なく出せるのが大きい。

オリジナルコンボは、おもに端に追い込んでからの連続技に使っていく。ガードクラッシュや跳び込みからが発動チャンスで、跳び込みからは、「ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ（中段スタート）」や「しゃがみ弱Ⓚ（下段スタート）」から「気功拳→気功拳→気功拳→…」とゲージの続く限り撃ち続けるのが基本。これだけで半分近くの体力を奪うことができるぞ。



画面端のプレッシャーに耐えきれず跳び込んできたら、すかさず空中投げ！



そして、着地を待たずに追撃を叩き込むのだ！

ダウンを奪ってペースをつかめ！

接近戦では、硬直時間差の少ない技をガードさせ、無理矢理割り込もうとする相手にカウンターをくらわせることがおもな狙い。

ガードさせたあとに硬直時間差が有利な技を順に挙げると、立ち弱Ⓟ、立ち強Ⓚ、立ち中Ⓟ、しゃがみ中Ⓟとなる。おもに使うのは、立ち中Ⓟとしゃがみ中Ⓟで、このあとにしゃがみ強Ⓚを出せば、通常技で割り込もうとした場合はもちろん、後退しようとしたり、ジャンプしようとした相手もダウ



立ちやしゃがみ中Ⓟのあとに割り込もうとしたり、ジャンプしようとすると、



しゃがみ強キックがヒット！恐いのは無敵技だけ

ンさせることができる。ジャンプ防止には、立ち弱Ⓚや立ち中Ⓟ、遠距離立ち強Ⓚなども有効だ。

立ち弱Ⓟは、座高の高い相手を固めるにはかなり有効な技だが、スカってしまう相手も多いので注意が必要だ。これについては、右の「座高比較表」を参照してほしい。

固めの連係が中Ⓟだけではすぐに相手との間合いが離れてしまうし、単調になってしまうので、弱攻撃を混ぜて連係が単調にならないように心がけよう。ガードが硬い相手には、めくりや弱攻撃を当ててからの投げを混ぜて崩したほうがいい。投げを警戒して暴れるようになればしめたもの。しゃがみ強Ⓚのヒット率がさらに上がるからだ。

起き上がりや跳び込みの直後（めくりからがやりやすい）には、昇り踏みつけ（ジャンプと同時に踏みつけ）も狙っていこう。座高の高いキャラほど当



旋円蹴は、もはやガードを揺さぶれる技ではない、相手の攻撃をスカせる程度だ



座高の高い相手は連係が組み立てやすい。ガードクラッシュも積極的に狙っていこう

てやすいので、右の表を参照して、まずはデカキャラをターゲットにして、次第に目標を下げていくといいだろう。

鶴落脚（⬆＋Ⓚ）はガードされてもスキが少ない中段なので、これもときおり連係に混ぜていくといい。ヒット後に受け身を取らないようなら遠距離立ち強Ⓚをくらわせてやろう。

接近戦の理想は、「しゃがみ強Ⓚでダウンを奪って、めくりジャンプ弱Ⓚで起き上がりを攻める」ことだが、間合いが離れてしまったら、再度このつかず離れずの間合いをキープし、いつでも踏み込めるようにしておくことが大切だ。

ちなみに、スピニングバードキック（⬅タメ➡＋Ⓚ）は、弱と中の落下時が中段攻撃になっているので、「座高比較表」を参照し、有効なキャラには混ぜてみるといいだろう。

座高比較表

○＝しゃがみに当たる
△＝ヒット時にのけぞってしまう
※＝V-ISMガード時は空振り

	立ち弱Ⓟ		立ち強Ⓚ		スピニングバードキック（弱or中）
	X-ISM	Z/V-ISM	X-ISM	Z/V-ISM	
リュウ	×	×	×	×	×
ケン	×	×	×	×	×
サガット	○	○	○	○	○
春麗	○	×	×	×	×
アドン	○	○	×	×	○
バーディー	○	○	○	○	○
ガイ	×	×	×	×	×
ソドム	○	○	○	○	○
ナッシュ	×	×	×	×	×
ローズ	×	×	×	×	×
ベガ	○	○	×	×	○
豪鬼	△	×	×	×	×
ダン	△	×	×	×	×
ダルシム	△	△	○	○	○
ザンギエフ	○	○	○	○	○
元	×	×	×	×	×
ロレント	○	×	×	×	×
さくら	×	×	×	×	×
ブランカ	○	○	×	×	○
本田	○	×	×	×	×
バルログ	×	×	×	×	×
キャミィ	×	×	×	×	×
コーディー	○	○※	○	×	○
ミカ	×	×	×	×	×
かりん	×	×	×	×	×
バイソン	×	△	×	×	○
ユーリ	×	×	×	×	×
ユーニ	×	×	×	×	×



「めくり弱Ⓚ→昇り踏みつけ→めくり弱Ⓚ」といった中段連係も覚えておきたい。昇り踏みつけスタートでもOKだ。慣れないうちは昇り踏みが難しいかもしれないが、CPU戦で練習しやすいので、すぐに感覚はつかめるはず



ヒット時ののけ反りにより、空振りしやすいキャラもいる

連続技

千裂脚後の追撃チャンスを逃すな！

●①ジャンプ強Ⓟ ——→ しゃがみ中Ⓟ ——→ 強天昇脚

●②ジャンプ強Ⓟ → 立ち弱Ⓟ×2 → （キャンセル）千裂脚 →
- → 覇山天昇脚
- → （受け身取らず）近距離立ち強Ⓟ
- → （レバーいれ空中受け身）ジャンプ中Ⓟor強Ⓚ、空中投げ

●③ジャンプ強Ⓟ ——→ 近距離立ち強or中Ⓟ ——→ （キャンセル）双発到（X-ISM専用）

●④めくりジャンプ弱Ⓚ ——→ 立ち弱Ⓟ×1～4 ——→ （弱Ⓚ＋強Ⓟ同時押し）しゃがみ強Ⓟ（X-ISM専用）

●⑤（相手画面端、ジャンプ降下中オリジナルコンボ発動）ジャンプ弱Ⓚor強Ⓟ ——→ しゃがみ弱Ⓚ ——→ （キャンセル）強気功拳×α（V-ISM専用）

追撃チャンスはまだまだあるぞ！

②の各種追撃後は、相手が受け身をとればさらに追撃が狙える。⑤は跳び込み時に弱で発動し、中、下段を惑わせるようにして使う。

追撃コンボは、立ち弱Ⓟor中Ⓟ→ジャンプ中Ⓟ、画面端から跳んでくる相手を空中投げ→近距離立ち強Ⓟ、ジャンプ頂点付近で迎撃→ジャンプ中Ⓟなど、さまざまな状況で狙える。

対戦攻略 アドン

Z-ISM A-ISM Z-ISM V-ISM

しつように攻めていると見せかけておいて、待って闘うのがアドンの真骨頂。間合い調整を重視し、相手の対応ミスを突いて連続技を狙っていこう。

担当:P・鈴木

応用戦術およびZ-ISM

待って対空が基本

対空は確実なものを

アドンのディフェンス面は問題なく、ほとんどの跳び込みを落とせる。確実に、ときにはダメージを重視して選んでいきたい。

弱ライジングジャガー（➡⬇⬊＋Ⓚ）はもっとも安定している。引きつければ判定も強く、空中ガードできない。

やや離れた間合いではしゃがみ強Ⓟが有力。姿勢が低くなるのでほとんどのジャンプ攻撃に潜るように当てることができる。ダメージ重視なら立ち中Ⓟキャンセルライジングジャガーがいい。さらに追撃を狙えるかたちになるし、相手を端に追い込める。ただ、肝心の立ち中Ⓟが、ほかの対空技にくらべて性能的にやや劣るので、無理は禁物だ。

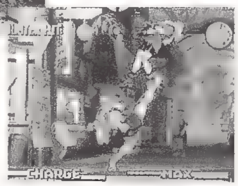
Z-IZMは変わったところでジャガーリボルバー（⬇⬊➡⬇⬊➡＋Ⓚ）がある。相手キャラのジャンプ軌道がゆるやかな場合ならば使ってもいいか？

V-ISMは近距離立ち強Ⓚの判定が強い。技の出が少し遅いので使い慣れておこう。他のISMでも使えなくはないが、近距離限定なのがたたって出の遅さをカバーしきれず次点あつかい。

垂直ジャンプ強攻撃や前ジャンプ空中投げも悪くない。あらかじめ読みは必要だが、攻めの流れに組み込むことができる。



遠いときはしゃがみ強Ⓟ、斜め上にはライジングジャガー、真上付近はジャンプで対応



近距離立ち強Ⓚがカウンターヒットすると真上方向に浮くので、さらに連係させてみよう

どこでダメージを奪うか

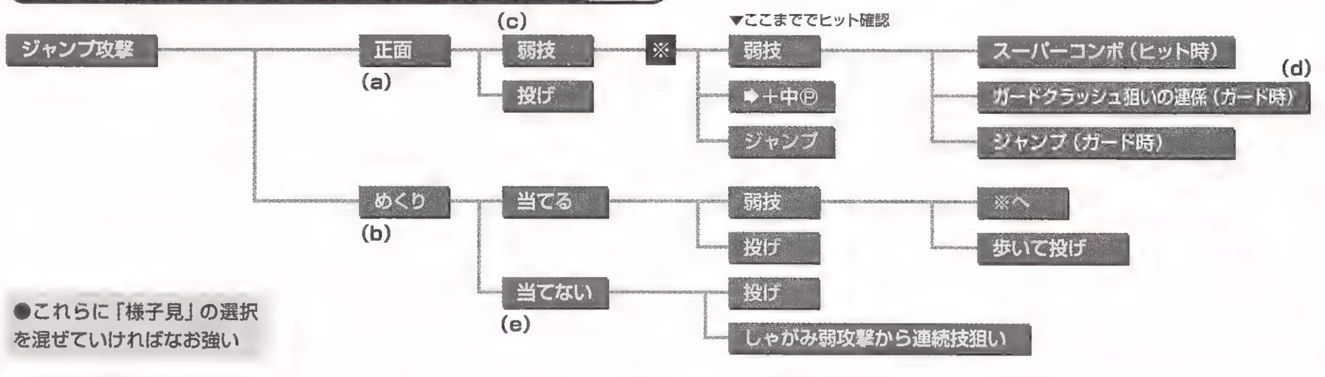
アドンは攻めよりも守るほうが得意。中距離からリーチが長めのしゃがみ中Ⓚや強攻撃を出して牽制しているだけでも、なかなか強い。イメージ的には対空技が強い春麗といったところ。

しかし、攻めざるを得ない場面も当然出てくる。いかに「あまり強くない連係を強そうに見せるか」が、アドンのテーマになる。

①**投げ**——数ある突進技にジャンプをくわえ、相手の虚を突いて投げるのは基本的な戦法。投げ間合いも狭くないので便利（Ⓟ投げのほうが広い）。
②**ガードクラッシュ**——連係を続けていれば自然に狙える要素。ガードクラッシュさせつつ連続技を決められれば、決定力になり得る。
③**過剰な相手の反応に対する反撃**——選択肢を増やしながら攻めていけば、相手も嫌がってリアクションを増やすはず。ここで様子を見て反撃のチャンスを作り、連続技を決めるのが狙い。
④**画面端でのラッシュ**——ライジングジャガーで相手を浮かせたあとの追撃チャンス、ジャガーリボルバーでのガードクラッシュ狙い、オリジナルコンボ等、画面端による戦力アップは大きい。

おもな狙いはこの4つ。➡＋中Ⓟを使うのもおもしろい。これらを使いこなせるようになれば、動かしていて楽しい、というボーナスもある。攻めアドンの難しさ、そして楽しさを知ろう。

ジャンプから投げ・ガードクラッシュを狙うまでの一例



(a)：正面から跳び込むときには技を出さない選択肢はまずない。弱Ⓚ・中Ⓟ・中Ⓚが使いやすい。弱Ⓚは判定も強く、着地後の2択もやりやすい。相手のスキに跳ぶのなら中Ⓟがいい。
(b)：めくりから跳び込むときには、正面から跳び込んだと思わせられる間合いがベスト。めくり性能を持つ攻撃は中Ⓚのみ。中Ⓚを相手にガードさせるか否かでさらに分岐させる。
(c)：ここでは目押しで弱攻撃を2回出し、ヒット確認をしている。しゃがみ弱を2回がおすすめ。間合いによっては、この時点でガードクラッシュ狙いの連係に切り替えることもある。
(d)：相手の小技による割り込みを警戒するならば、しゃがみ（中Ⓚ→強Ⓟ）がいい。ほかにも、立ち弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ、しゃがみ中Ⓟキャンセル必殺技がある。ただし、しゃがみ強Ⓟのあとは攻めが一回とぎれる。かわりにジャンプの選択も入れたほうがいい。ちなみにフローチャートにはジャガー（キック、トゥース、リボルバー）の選択肢が入っていない。これはどの部分で出してもいいからで、キャンセルする・しないにかかわらず効果がある。アレンジしよう。
(e)：中Ⓚを出すと当たってしまう間合いで跳び込むのがベストなので、当てない場合は、相手に届く前に判定が消えるように中Ⓚを早出しするか、中Ⓚ以外の技（弱Ⓚがおすすめ）を出して着地するといい。この次にある2択は、どちらも少しだけ前進したほうが決まりやすくなる。基本は投げで、ガードクラッシュを狙えそうなら打撃を増やすといい。

チャートのキモとなる部分＋補足

もっともダメージが大きいのは弱技×2からのジャガーバリードアサルト（↓↘→↓↘＋Ⓟ）なので、これを狙いたい。必然的に弱技が増えてくるので、ここに意識して投げの選択肢も振り分けていく。ちなみに、2発の弱技でヒット確認できない人は投げの比率を上げ、ガードクラッシュを狙おう。大ダメージは望めないが。

補足。X-ISMはめくり→当てるの選択肢がなくなり、V-ISMは弱技がヒットしてもメリットが少ない。別チャート・解説を参照のこと。



弱技を2発目押しで出す。このとき、投げとの2択として使うなら弱Ⓟでかまわない。ヒットしていた場合は連続技に。すかさず跳び込みを重ねよう。ガードされていたら地上技でガードクラッシュを狙うか、さらに跳び込むか…。

ジャガートゥースで反撃を誘う

ジャガートゥース（→↘↓↙←＋Ⓚ）はガードされてもアドン有利〜五分で反撃を受けない。当然、相手は直接反撃してくる。しかし、ジャガートゥースの判定に直接勝てるのは昇龍拳系のリスクがある技が大半。これらのリスクがある技を出させることも一つの戦略である。

ジャガーキック後の行動

ガードされても不利、ヒットさせると反撃確定のジャガーキック（←↓↙＋Ⓚ）。使いにくいが、強引に近づく手段の一つであることも事実。さいわいガード後の反撃は受けにくいので、ガードされやすい状況で使おう。

Z-ISMでは、なるべくキックの先端を当てていくといい。こうすればジャンプやしゃがみ弱技（or中Ⓚ）でさらに強引に攻められる。確実に手を出してくる相手には、少々危険だがジャガーバリードアサルトでカウンターを狙うのも手。

V-ISMの場合は、めり込むようにガードさせてもいい。オリジナルコンボを発動して逆転できる。強引に攻めるのが好きならおすすめ。発動しないで再度固め続けてもいい。

ジャガートゥースからのおもな動き

- ジャガートゥース
  - 当てる (f)
    - ジャンプ
    - 様子見
    - しゃがみ（強Ⓟ、中Ⓚ）等 (h)
  - 当てない (g)
    - 対空技の空振りに反撃
    - ジャンプ
    - 様子見

(f)：めり込むように当てたら、その後の行動は様子見重視で。腹の部分に当てるのがベスト。ガードクラッシュ値を奪うなり、攻め続けるなりしよう。足元に当てるとアドンが相当有利だが、あとが続かない。必殺技に連係させよう。

(g)：ヒットするボタンの1段階下に相当するボタンがおすすめ。相手の対空を空振りさせよう。

(h)：間合い次第で技を変えよう。また、しゃがみ強Ⓚを多めに出し、不意に跳んだり、→＋中Ⓟで中段を狙うのもおもしろい手ではある。

V-ISM

ラッシュ性を重視

画面端で攻め抜く

V-ISMのアドンの場合は、小技からの連続技を普段の立ち回りで決められない。よって、チャートの意味あいが「ヒットさせるための動き」より「ガードクラッシュ値を奪うための動き」のほうが強くなってくる。

では、そこでダメージを奪うかというと、やはりオリジナルコンボにつきる。チャートの「小技」部分にオリジナルコンボ発動の選択肢をくわえよう。ここから小技を出すか、ライジングジャガーを出すかを決めていく。

小技を出す場合は、おもに「しゃがみ（弱Ⓚ→中Ⓚor強Ⓟ）→弱ジャガーキック」で相手を画面端に追い込みつつガードクラッシュを狙う。へたに動こうとする相手にはヒットしやすい。なお、このときの発動は弱でも中でも構わない。

強ライジングジャガーはヒットすると読んだときに使う。ここからは連続技の⑤、⑥を決めていく。相手のジャンプ攻撃をしゃがんで待って引きつけてから発動するのも有効。

画面端ならば中で発動して、連続技④のものを使いつつ、途中でしゃがみ弱Ⓚの代わりに→＋中Ⓟ→1段目キャンセルジャガーキック→しゃがみ弱Ⓚに戻る、とやればすこしづつダメージをあたえられる。そのままガードクラッシュさせることも可能。しゃがみ中Ⓚのかわりにしゃがみ強Ⓟを使ったほうがガードクラッシュはさせやすい。

オリジナルコンボ以外では、近距離立ち強Ⓚをカウンターヒットさせたあとの攻めがおもしろい。真上付近で当てたあと、前ジャンプor前進し、ジャンプ後はおもに空中投げ、前進後は立ち中Ⓟ等の対空技による追撃を狙うといい。

画面端に追い込んだあとのオリジナルコンボパターン一例

中で発動			
	基本	{しゃがみ（弱Ⓚ→中Ⓚ）→弱ジャガーキック}×α	(i)
	ダメージ重視	{→＋中Ⓟ→弱ジャガーキック}→基本へ	(j)
	ガードクラッシュ重視	{しゃがみ（中Ⓚ→強Ⓟ）→ジャガーキック}→基本へ	(k)
	マニアック	{しゃがみ（弱Ⓚ→中Ⓚ）→強ジャガートゥース}×α	(l)
	跳ばれていた	（立ち強Ⓟ→）強ライジングジャガー→連続技へ	(m)

(i)：ヒットしていれば連続技として大ダメージになる。コツとしては、ジャガーキックの着地する少し前に弱Ⓚを押すことだ。

(j)：細かいダメージ源。ほぼガード不可能。

(k)：一番はじめにこれを使わないと、この連係の意味がない。補正のかかる前に出そう。

(l)：下段と中段が混ざる。基本の最中にこの連係に切り替えるとなかなか強力。混ぜてもいい。

(m)：あまりない話だが、これはこれで連続技を決めることができるので、問題はない。

X-ISM

バレたら負け

チャンス増大、リスクも増大

ジャンプⓀがジャガーキックとなり、性能がアップする。ガードさせればアドン有利。カウンターヒットさせれば連続技も狙えるので、つねにこれを活用していきたいところ。ただし、空中ガードできないという弱点もあるため『アドンが跳んだらこちらも跳ぼう』という対策を立てられがち。

ジャンプ中Ⓟや強Ⓟ、空中投げという選択肢を反応して出せれば問題ないが、やや無理があるので、低空ジャガーキックや、逃げつつ〜、起き攻め〜、などの使いかたを混ぜるといい。反応して跳ぼうとする相手にヒットしやすくなるからだ。

また、単純に攻撃力が高いので、画面端でのラッシュが決定的ダメージになることも強み。

X-ISM・ジャガーキックを使った攻め一例

- ジャンプ
  - 垂直 (n)
    - 低空
      - 弱ジャガーキック（正面・空振り）
      - 中・強ジャガーキック（正面・ヒット）
    - ジャンプ上昇中
      - 弱ジャガーキック（正面・空振り）
      - 中ジャガーキック（正面・状況による）
      - 強ジャガーキック（正面・ヒット）
      - 様子見（跳んでくる相手に対して）
  - 前方
    - 低空 (o)
      - 弱ジャガーキック（正面・ヒット）
      - 中・強ジャガーキック（背後・空振り）
    - ジャンプ頂点〜下降中 (p)
      - ジャンプ攻撃（正面・ヒット）
      - ジャガーキック（背後・空振り）

(n)：かなり近い間合いから使う。攻めているときの一連係として。基本的に正面に着地。

(o)：垂直ジャンプの選択と同じ間合いで使う。背後に回るのが狙いだが、ガードさせても○。

(p)：跳び込んでジャンプ中Ⓟが当たる間合いから、つまり少し遠めから出す。対空をスカそう。

さて、ジャガーキック後の派生だが、これは簡単に投げ（少し前進して）か弱技×2からの連続技（間合いにより歩くかどうかが変化）を狙っていけばいい。ふたたびジャンプするのもいい。

後ろジャンプジャガーキックに反応してくる相手には、着地後リーチの長い技を出したり、対空を狙ったりするといい。動かなくなったら、さらにジャガーキックで攻めたてよう。

慣れてきたら、カウンターヒットから連続技を狙ったり、ジャガーキック空振り→ジャガーバリードアサルトのひっかけも混ぜるとおもしろい。

連続技

威力と難度が比例関係

●①しゃがみ弱技×2 ——→ ジャガーバリードアサルト

●②（X-ISM）立ち弱Ⓟ1〜3 ——→ しゃがみ強Ⓟ（弱Ⓚ＋強Ⓟ同時押し）

●③（立ち中Ⓟ）→ 強ライジングジャガー（画面端）
- **→ 立ち中or弱Ⓟ → ライジングジャガー**
- **→ 投げ（着地前に重ねておく）**
- **→ しゃがみ弱Ⓚ → 弱技 → ジャガーバリードアサルト**

●④オリジナルコンボ（中で発動）——→ {しゃがみ（弱Ⓚ——→中Ⓚ）——→ 弱ジャガーキック} ×α（画面端）

●⑤オリジナルコンボ（弱で発動）——→ 強ライジングジャガー ——→ 弱ジャガーキック ——→ 強ジャガーキック×α（画面中央）



●連続技⑥：画面端に相手を追い詰め、弱発動で対空。（立ち強Ⓟ→）ライジングジャガーを決め、着地する直前に通常技を空振り、再度ライジングジャガーを。繰り返せ

連続技②は、とっさの反撃技として使う。しゃがんだ相手にはヒットしないので注意。

③は、最速でニュートラル空中受け身を取る相手に中Ⓟがほぼ確定。レバー後ろ空中受け身には中Ⓟをはぶいてもいい。投げは少し早めに入力。

⑤⑥は両方とも必殺技同士のつなぎに通常技を使う。ただし一瞬。⑤は対空として使う場合、最初の技が4ヒットしないと次が拾えない。⑥は弱がもっとも減るが、難度が高い。はじめは強で。つなぎに使う通常技は、しゃがみ強攻撃が使いやすいが、慣れないうちは「次に必殺技で押すボタン」の通常技を出しておくといい。

対戦攻略 ソドム

X-ISM X-ISM X-ISM X-ISM X-ISM X-ISM
Z-ISM Z-ISM Z-ISM Z-ISM Z-ISM Z-ISM
V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM

ジャンプ攻撃からのヒット確認ができるようになれば、あなたのソドムもパワーアップ!!

担当:KKY-いなりん

基本戦術 相手に近づかせずに近づいていく

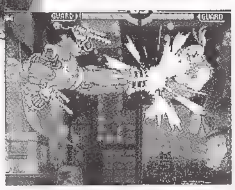
ここではZ-ISMをメインとして攻略を進めていくが、X-ISMとV-ISMについては下の囲みにまとめておいたので、本文とあわせてそちらも参照してもらいたい。

中間間合いを制していく

ソドムの技はどれも相手の連係に対する割り込み性能があまり高くないので、相手に近づかれてラッシュをかけられると非常に苦しい。これを防ぐためには相手に中距離で主導権を奪われないことと、跳び込みにきちんと反応して返していくことが重要である。跳び込みを返す対空技については、技表のところで説明しているので、ここでは中距離での闘いについてくわしく説明していこう。



相手が引きつけてジャンプ攻撃を出してくるときはしゃがみ強Ⓟを使って…



早めにジャンプ攻撃を出してくるときはジャンプ強Ⓚで、相手が技を出す前に潰す

中距離間合いでメインとして使っていく通常技は遠距離立ち中Ⓚ（以下、立ち中Ⓚ）、足の先のほうを当てるような感じで牽制していく。この技にキャンセルをかけて弱ジゴクスクレイプ（↓↘→＋Ⓟ）を出せば、立ち中Ⓚがヒットしていれば連続攻撃に、ガードされていれば連続ガードになるうえにそのあとの反撃も受けづらい。また、これに立ち中Ⓚキャンセルの弱ブツメツバスター（レバー1回転＋Ⓟ）をたまに混ぜていくのもいいのだが、足の先ギリギリをガードさせたときには間合いが離れてつかむことができない。

しかし、立ち中Ⓚの足の先のほうは少し上方向を向いているため、相手がしゃがんでいるときには立ち中Ⓟのほうが届きやすくなる。また、ローズ、ガイ、元、さくら、ミカ、かりんには間合いに関係なく、ブランカ、本田には密着するぐらい近間でしゃがまれていると立ち中Ⓚが当たらないので、これらのキャラには逆に立ち中Ⓟをメインとして使っていく。この技にはキャンセルがかからないので単発の牽制技として使うのだが、このあとに弱ジゴクスクレイプを出すのも悪くない連係である。

もう一つメインとして使っていく通常技がしゃがみ強Ⓚである。リーチが長く下段技なので、この技で相手が歩いて近づいてくるのを牽制していく。また、スライディングという特徴を生かして相手の飛び道具をくぐって攻撃できるのが大きい。ギリギリまで引きつければ弱の飛び道具でもくぐることができるが、しゃがみ強Ⓚが相手に当たればさらに時間の余裕ができるので、よりくぐりやすくなる。この技を意識させておけば、相手は飛び道具が撃ちづらくなるうえにしゃがみガードをしてしまいがちになる。



中距離間合いでメインとして使っていく立ち中Ⓚは一部のキャラには当たらないので、



かわりに立ち中Ⓟを使っていく。また、しゃがみがちな相手にもこちらを多めに使おう

もちろんこの技は当たれば相手を転ばせることができる（先のほうはダメ）のだが、これがまた重要で、応用戦術のところで触れる「起き攻め」に持っていきやすいという利点がある。

必殺技・スーパーコンボを使いこなそう

ジゴクスクレイプはガードされてしまうと相手のほうがかなり早く動き出せるので、たとえば、めくりジャンプ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→キャンセル弱ジゴクスクレイプというのは、実はガードされるとほぼ確実に反撃を受けてしまう。よって基本的にジゴクスクレイプは技の先のほうが当たるような間合いで使っていく、こうすればガードされても相手との間合いが離れるので、通常技で反撃されることはまずない（強はダメ）。

ジゴクスクレイプは弱中強で使用目的がはっきりしている。弱は先ほども書いたように中距離間合いでの牽制技として使う。中は技表のところで説明した立ち中Ⓚと同じような使いかたができる。

X-ISMとV-ISMについて

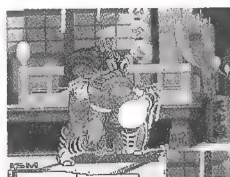
●X-ISM

X-ISMのソドムは十手のかわりに刀を持っていて、見た感じはリーチが長くなっているようにも思えるのだが、実際にはZ-ISMと同じリーチである。ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→強ダイキョウバーニングが決まると相手の体力を半分以上奪う高い攻撃力は魅力的であるが、巷の空中追撃やオリジナルコンボのレベルアップによってきびしくなってきた、空中ガードができないというシステムを差し引くと、メインのISMとするにはちょっと物足りないか?

●V-ISM

V-ISMの立ち中Ⓟは他のISMと違ってキャンセルをかけることができるので、中距離間合いのところで説明した立ち中Ⓚと同じような使いかたができる。V-ISMについては、立ち中Ⓚよりも立ち中Ⓟのほうをメインに使っていく。

V-ISMの特徴ともいえるオリジナルコンボについてだが、ソドムにはしゃがみガードを崩す中段技が少ないので相手にガードされてしまったときはブツメツバスターを狙っていく。弱発動のオリジナルコンボ中に限ってだが、地上通常技キャンセルのブツメツバスターは通常技がヒットしていようがガードされていようが、相手はこれを通常技で返すこともジャンプで回避することもできないので非常に有効な連係といえる（くわしくは編集後記を参照）。というわけで、ソドムがオリジナルコンボを使うときは弱発動にしていくのがいい。ちなみに相手がこれを回避するには、ほぼリバーサルのタイミングで投げられ判定のなくなる技を出さなくてはいけない。



弱発動のオリジナルコンボ中に、地上通常技にキャンセルしてブツメツバスターを出せば、



通常技が当たろうとガードされようと、相手はジャンプですら回避することができない

もう一つオリジナルコンボで狙っていきたいのが弱ジゴクスクレイプ連打。これは基本的には連続ヒット&ガードになるが（入力タイミングはかなりムズい）、徐々に相手との間合いが離れてしまうのでそのうち弱ジゴクスクレイプが届かなくなってしまう。

書いたように空中にいる相手に対して使っていくのだが、もう少し具体的な使いかたとして、空中にいる相手に追撃としても使っていく。これについては連続技のところで触れている。

強はおもに連続技として使っていくのだが、実は確実に決めることができるとわかっているときは威力の高い強ダイキョウバーニング（レバー1回転＋Ⓚ）を入れておきたい。強ジゴクスクレイプを使うのは間合いが遠くて立ち中Ⓚの足の先をギリギリ当てるのがやっと（キャンセル強ダイキョウバーニングがつながらない）という場合と、自分の背中が画面端に近い場合（強ダイキョウバーニングでは間合いが離れて「起き攻め」にいきづらい）ぐらい。

メイドノミヤゲ（↓↘→↓↘→＋Ⓟ）は技表のところでも触れたように、おもに相手の跳び込みに対空技として使っていく。なぜこのときレベル1で出すのがよいのかというと、レベル2と3は空中の相手に1発目から当たった場合、3発目の強ジゴクスクレイプのところで相手を落してしまうので、ゲージがもったいないのである。

応用戦術

相手を転ばせてからの起き攻めが強力だ

出すか出さないか単純二択

相手を転ばせたあと起き上がりに重なるように跳び込んで、普通にジャンプ攻撃を出していくか、なにも出さずに着地して下段攻撃を出していくかというのは、ほかのキャラでも有効な戦法である。ソドムの場合はなにが強力かというと、ジャンプ攻撃を着地するギリギリまで引きつけて出すことができるため、それだけ相手にガードを迷わせることができるのである。

ジャンプ攻撃を出す場合だが、これに当てはまるのはキック攻撃のみで、パンチ攻撃はギリギリで技を出そうとしても着地キャンセルされてしまう。キック攻撃のなかでもジャンプ弱Ⓚが一番引きつけて技を出すことができるのだが、あまりに攻撃力が低いのでジャンプ中Ⓚをメインに使っていこう。



ジャンプ中Ⓚでも、ここまで引きつけて技を出すことができる

ここから地上の連続技につなげるために、着地して立ち中Ⓚ→レバーを1回転させるまでは無条件で入力しておく。このあとは当然ボタンを押すわけだが、ジャンプ攻撃→立ち中Ⓚの間に相手にヒットしているかガードされているかを確認して、ヒットしていたら強Ⓚボタンでダイキョウバーニングを、ガードされていたら強Ⓟボタンでブツメツバスターを出していく。ジャンプ攻撃を出さない場合だが、ソドムは下段攻撃にキャンセルをかけて必殺技につながらないので（スーパーコンボはつながるが）、しゃがみ強Ⓚでとりあえず転ばせて、もう一度起き攻めに持っていくのが簡単でおすすめである。



レバー1回転までは入力しておいて、ジャンプ攻撃→立ち中Ⓚの間にヒット確認…



ヒットしているときは強Ⓚボタンを押す。ターボ1ぐらいなら、慣れればかなりイケる

連続技

強ダイキョウバーニングの攻撃力がイイ感じ

●①ジャンプ強Ⓚ ──→ しゃがみ強Ⓟ ──→ 強ダイキョウバーニング

●②（オリジナルコンボ中に）弱ジゴクスクレイプ×3 ──→ 中ジゴクスクレイプ ──→ 強ダイキョウバーニング

●③通常Ⓚ投げ
- → ジャンプ強Ⓟ
- → （少し遅らせて）中ジゴクスクレイプ
- → Lv.1メイドノミヤゲ
  - → ジャンプ強Ⓚ
  - → 空中投げ
  - → 立ち中Ⓚ ──→ 中ジゴクスクレイプ

投げにはじまり投げに終わる？

②の連続技は、画面端で相手が立ち状態でくらったとき限定のもので、中発動オリジナルコンボのゲージ50％用。相手の体力を約半分ほど奪うことができる。

③の通常Ⓚ投げからの連係はキャラ限定で、ダルシム、春麗、ソドム、元、さくら、ブランカ、バルログ、本田、かりん、ミカ、コーディーにしか決まらない。通常Ⓚ投げのあと相手はいくつかの行動をとることができるので、こちらもそれにあわせた追撃を選択しなければならない。

通常Ⓚ投げからの追撃の選択肢は、おもに表に書いてある3つが考えられる。1つめのジャンプ強Ⓟは相手が空中受け身を取る前に追撃を当てにいくもので、通常Ⓚ投げのあとレバーを斜め上に入れっぱなしにして昇りで技を当てる。2つめの少し待ってからの中ジゴクスクレイプは、相手が空中受け身を取るものとして追撃にいくのだが、この技は空中ガードはされないものの下方向に判定の強い技には負けてしまうこともある。

通常Ⓚ投げのあと一番決めたいのが、3つめのLv.1メイドノミヤゲである。この技も空中ガードができず判定は中ジゴクスクレイプよりも強いのだが、相手が通常Ⓚ投げのあとすぐに空中受け身を取ると着地されて地上でガードされてしまう。しかしこの技が当たればさらに相手を持ち上げることができるので、ふたたび追撃にいくチャンス。

1つめのジャンプ強Ⓚは相手が空中受け身を取らなかったときには追撃になるし、相手の空中受け身後のジャンプ攻撃をあわよくば潰すことができる。2つめの空中投げは、相手が空中受け身を取らなかったときに決めることができる。タイミングが少しだけシビアで、空中投げの入力が早すぎるとジャンプの高度が足らずにジャンプⓅになってしまうし、遅すぎると相手が空中投げ間合いからハズれてしまう。ちなみに、相手が通常Ⓚ投げのあと空中受け身を取ってからLv.1メイドノミヤゲに当たった場合は、少し間合いが離れてしまうので投げることができない。3つめの立ち中Ⓚ→中ジゴクスクレイプは、相手が本当に最後まで空中受け身を取らなかったときに狙っていく。

対戦攻略 ガイ

X-ISM Z-ISM V-ISM

前作までの、切り込んでいくような「押し」の強さはない。いなしつつ「刺す」ようなスタイルを意識してみよう。

担当:はま一

基本戦術

中Ⓟとイズナがカギ

地上戦はやや苦手!?

ガイといえば「素早い」というイメージが先行しがちだが、『ZERO3』のシステム上で考えると、その期待に応えられるものは、じつはかなり少ない。相当技を絞って使っていくことになるのは覚悟しよう。

地上での牽制合戦における主軸となるのが、遠距離中Ⓟ。発生・判定・リーチ・硬直、どれをとっても平均以上の優れモノだ。相手のスキを突いてこれを差し込み、キャンセル必殺技で攻めに転じるのが理想。ネックは歩いてから入力するのが難しいということだが(レバー入れの特殊技である首砕きが出やすい)、とくにそういった操作を必要とする局面はまずないので、あまり気にしなくていい。

それに関連することとして、「置き技」として適当に散らしておくのではなく、ガード主体で相手の出方をうかがいつつ、間合い内でチャンスとみたらスパッと出すような感覚がほしい。ほかの技(立ち弱Ⓟや立ち中Ⓚなど)は、そのタイミングをさとらせないためのカモフラージュと考えてしまおう。



今回のガイを支える技、遠距離立ち中Ⓟ



遠距離立ち中Ⓚはヒットさせても相手のほうが先に動けてしまうので、無理は禁物

イズナの投げよりは肘をメインに

一度でも立ち中Ⓟを当ててしまえば、そこからできる選択肢はなかなか多い。

メインに考えていきたいのは、中or強イズナの肘落とし(↓↘→＋Ⓟ＋Ⓟ)。このときは投げることを考えず、早めにボタンを押して「固め」目的で使う。イズナの肘落としをガードさせると五分〜ガイ側が先に動けるようになるので、さらに(しゃがみ弱Ⓟ→)立ち中Ⓟ→必殺技と連係していこう。

立ち中Ⓟのあとにジャンプや技で切り返そうとしてくる相手は、弱or中崩山斗(↓↙←＋Ⓟ)でふっとばす。ガードされると間合いが離れてしまうが、反撃はまずくらわないので、「とりあえず」的に使ってみてもかまわないだろう。



肘落としをガードさせた間合いとタイミングからであれば、

つぎの遠距離中Ⓟはまず潰されない

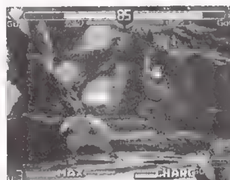
相手が弱気になったところで勝負をかけるべし

イズナや崩山斗のガード後に手を打ってくるのであれば、遠距離中Ⓟキャンセル疾駆け(↓↘→＋弱Ⓚ＋Ⓚ)で一気に間合いを詰め、通常Ⓚ投げを狙ってみる。通常Ⓚ投げは威力が高いだけでなく、決まったあとの状況もいい(投げたあとの選択肢については、コラムを参照のこと)。

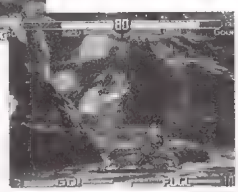
そしてチャンスを待つ

一応、今まで説明してきたことがガイの普段の行動となるわけだが、これだけでは今一つ「押し」に欠ける。結局のところ、これらをオトリとして相手に大技を出させ、そのスキに武神獄鎖拳(弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、強Ⓚ。以下獄鎖拳)を決めるのが真の狙いとなるだろう。

獄鎖拳はそれ単体でのダメージ＋追撃で、相手の体力を25〜50%以上奪い取ることができる。欠点は、始動技の立ち弱Ⓟがしゃがまれるとサガット以外には当たらないということと、入力の難しさ。立ち弱Ⓟを返し技に使える状況は経験値を積んで覚え、入力のタイミングは何度も練習して体で覚えよう。普段の立ち回りがパッとしないだけに、せめて破壊力だけは完璧にしてプレッシャーとしたいところだ。



これがガイの最終目標。報酬は体力半分だ



ローリスク指向の足払いでの牽制は、中武神旋風脚(↓↙←＋Ⓚ)で刈り取ってやろう

通常Ⓚ投げ後の選択肢

通常Ⓚ投げを決めたあとは、相手はレバー中立の空中受け身をとることができない。そこで、相手の行動に合わせてセットプレーを仕掛けていくことができる。

①そのままダウン(地上受け身)

すぐに遠距離中Ⓟを出して追撃(画面端では獄鎖拳など)。Z-ISMでゲージがあるときは、Lv.3武神八双拳(↓↘→↓↘＋Ⓟ)が決まる。遠距離中Ⓟのあと、できればキャンセル強疾駆け→少し走ってスカして首狩り(↓↘→＋強Ⓚ＋Ⓚ)と出し、起き上がりを攻めたい(キャンセルしているので、相手は空中受け身をとることができない)。

②空中受け身後に空中ガード

すぐに強武神イズナ落としを出す。うまくいけば空中の相手を掴めるし、遅かったとしても着地に肘落としを重ねられる。

③空中受け身後に技を出す

すぐに前ジャンプして、昇りジャンプ強Ⓚ。技の出始めをカウンターで潰す。きちんと見てから技を出す相手には、ジャンプの頂点付近で出の早い中Ⓟを当てよう。空中ガードされても、着地でほぼ同時に動けるようになる。



中立受け身派には遠距離中Ⓟ→強疾駆け、



後ろ受け身派には前ジャンプが安定

STREET FIGHTER ZERO3

応用戦術

接近手段のバリエーション

ジャンプで近づく

相手がこちらの間合いに入ってきてくれないときは、ガイのほうから近づいていく必要がある。オーソドックスで手っ取り早い接近方法にジャンプがあるが、ガイのそれは高く長いため、相手の技のスキに跳び込んでいくことは難しい。横方向への移動距離を短くできる肘落とし（空中⬇要素＋中Ⓟ）もあるが、これは技の判定がやや弱いうえに、ジャンプ上昇中に出すと下りの途中で攻撃判定がなくなってしまう。

そこで、跳び込むのであれば一度後退して大きく間合いを離し、肘落とし以外の技を生かせるようにしてから改めて相手の動向を窺おう。バックジャンプからの三角跳びもいい。

その間合いを確保したという前提で、おもに使っていくのはジャンプ強Ⓚ。リーチが長いので、対空技の横から差し込むことができる。

当たり判定の関係で負けてしまう技を出されたばあいは、ジャンプ中Ⓟで手足を直接殴る。リーチが短いので空振りすると反撃を受けやすいが、判定の強さはかなりのものだ。

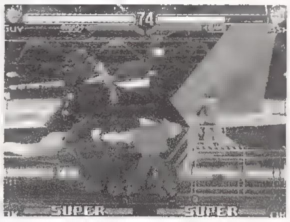
相手を跳び越しそうなときは、ジャンプ中Ⓚか肘落としを使う。しかし、『ZERO3』ではこれらの技にほとんどめくり能力がないので、あまり信用はできない。

相手も跳んできそうなときは、空中投げの準備もしておきたい。ガイはジャンプが高いので、技を出される前に投げ間合いに入りやすい。

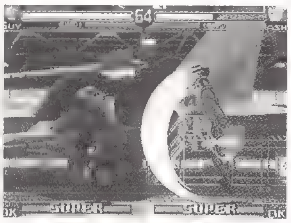
跳び込みではないが、相手を固める手段としての垂直ジャンプ強Ⓚも見逃せない。2段技なので、相手としてもガードしづらいはずだ。



足払いを置きたくなるほどの遠距離でも蹴飛ばせる



判定の強い技は、これで潰す



肘落としを使っての間合い調節も使っていこう

崩山斗を使う

対空技が強力で跳べない相手に対し、地上から近づいていくときに活用していきたいのが強崩山斗。上半身のやられ判定がかなり低くなるので、飛び道具（グランドタイガーショットを除く）やミドルキック系の牽制技をはじめ、こちらの牽制を潰すために出されたしゃがみⓅを抜けることすら可能だ。先端であればガードされても致命的なスキはないので、なんとなく使っても意外と効果的。当たれば相手を大きくふっ飛ばすので、画面端でのラッシュを仕掛けやすいのも大きい。追い詰めたあとは、遠距離中Ⓟキャンセル中崩山斗で連続技を狙っていこう。



こんなシーンもありがちなオドロキの高性能



キャンセル中崩山斗でバックジャンプを封じよう

対空環境

タイミングが命

本命はしゃがみ中Ⓟ!?

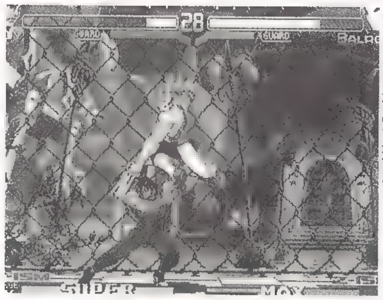
もっとも確実な対空技はやはり武神八双拳だが、スーパーコンボでゲージを使わないとなると、けっこう気を使わないといけない。

判定面だけなら、もっとも確実なのはしゃがみ強Ⓟ。しかし、もともと発生が遅いうえに攻撃が一瞬しか出ないので、対戦中いつもベストのタイミングで出すのは難しい。

しゃがみ中Ⓟは、横方向に攻撃しているが自分のやられ判定もかなり低くなっているので、引きつければ強力な対空技となる。さらに相手のジャンプ攻撃を一方的に潰せたばあい、キャンセル必殺技による追撃が確定するのも大きな魅力。

強攻撃カウンターをとるなどして相手を浮かせた場合は、真下付近まで潜って早めに近距離強Ⓚを置いておこう。近づけなかったときは、多少信頼度は落ちるが遠距離強Ⓚでもいい。

ちなみに、必殺技の武神旋風脚は見た目に反して対空技としては機能しないので注意しよう。



しゃがみ中Ⓟを潰せる攻撃は、早出しのしゃがみ強Ⓟで落とす

オリジナルコンボ活用術

ガイには単発で痛い技がないので、オリジナルコンボも威力よりはガードを崩すことに重点を置いていくといい。基本は、

●（中で発動して）しゃがみ強Ⓚ→強武神イズナ落とし→イズナの肘落とし→しゃがみ強Ⓚ→…

の繰り返し。とくに画面端に追い詰めた状態であれば、まずガードしきることは不可能だ。画面中央ならやや返される危険性は増すが、肘落としを出さずに逆側へ回ってしまい、着地しゃがみ強Ⓚで分身のしゃがみ強Ⓚと挟み打ちにしよう。

もう少しダメージを求めるばあいは、画面端ではおもむろに獄鎖拳を出しておくといい。肘落としを立ちガードしようとして分身のしゃがみ強Ⓚをくらった相手に決まることがある。

どちらかというと大道芸に近いが、オリコン中に武神イズナ落としを決めた場合、着地のスキをキャンセルして武神旋風脚などで追撃できる。遠距離で立ちガードしている相手はそういないと思うが…。



スライディング→肘で下→中段



首砕き→イズナも使える



獄鎖拳が決まれば、ダメージもそこそこ期待できる

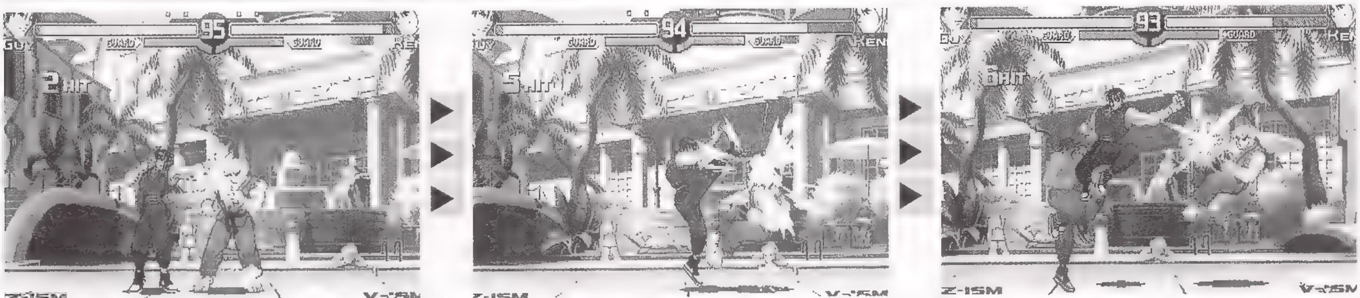
連続技（確定）

武神獄鎖拳がカギ

●①しゃがみ弱Ⓟ／ジャンプ強Ⓚ／しゃがみ弱Ⓚ（カウンター）→武神獄鎖拳→Lv.2or3武神八双拳／立ち中Ⓟ→近距離強Ⓟ→強武神旋風脚（画面端）／武神獄鎖拳（端）

●②立ち中Ⓟ→近距離強Ⓟ→弱崩山斗

●③Lv.3武神剛雷脚→近距離強Ⓟ→中or強イズナ落とし／武神獄鎖拳（端）



しゃがみ弱Ⓟ→立ち弱Ⓟは、連打ではなく目押し。また、獄鎖拳の強Ⓟ→強Ⓚの部分は、つなぎが遅いと連続ヒットしないので注意

手数の多さは健在！

まずは武神獄鎖拳が絡むものについて。獄鎖拳からの追撃は確定なので、相手の行動ではなく、スーパーコンボゲージや画面上の位置から判断して次の技を決めることになる。

高威力なのは、Lv.2or3の武神八双拳か、画面端での獄鎖拳。画面中央ではほかに痛いのは入らないが、遠距離中Ⓟキャンセル疾駆けで空中受け身をとらせないようにして画面端へ追い詰めよう。また、体格上の問題で獄鎖拳が入りにくいキャラに対しては、近距離中Ⓟ→近距離大Ⓟ→強武神旋風脚が有効。

ほかには、Lv.3武神剛雷脚（↓↘→↓↘＋Ⓚ）をヒットさせたあとも大きなチャンス。画面端でなければ、武神イズナ落としを決めることができる。Lv.3武神剛雷脚はガードされても反撃を受けないので、バクチぎみに出していってもかまわない。

連続技（連係）

画面端で二択をかけよう

●④中武神旋風脚／中崩山斗／通常Ⓚ投げ／空中投げ→武神獄鎖拳（空中受け身なし）／弱Ⓟ→強武神旋風脚（空中受け身なし）／空中投げ（空中受け身なし）／Lv.3武神八双拳（タイミング）

●⑤しゃがみ中Ⓟ（対空・カウンター）→武神イズナ落とし→空中投げ（タイミング）／Lv.2or3武神八双拳（タイミング）／遠距離中Ⓟ→近距離強Ⓟ→強武神旋風脚（空中受け身なし）

中立受け身をとらせるな

1つ目の連係は、最初の4つの技がどれもレバー左右方向の空中受け身しかできないことを利用する。画面端でしか使えないが、相手の行動を2種類に絞ることができるためかなり確実だ。補足すると、きちんと空中受け身をとった直後を狙えば、一方的に空中投げを決めることができる。また、武神八双拳のところに「タイミング」とあるが、これは空中受け身をとられたら少し遅らせて、とられなかったら最速で出せば確定する。

2つ目の連係は、しゃがみ中Ⓟを対空に使い、カウンターをとった場合にのみ成立するもので、武神イズナ落としまでは確定。さらに、カウンターで浮いた相手を武神イズナ落としか空中投げで投げたあとは、相手の浮きが普段よりも高くなるため、画面端であれば追撃のチャンスができる。残念ながらレバー中立の空中受け身をとられてしまう可能性があるが、武神イズナ落とし→武神八双拳の連続技は、（形はどうあれ）前作からのガイ使いにとっては感涙ものだろう。

あくまで打撃技主体に動け！

対戦攻略 バーディー

X-ISM X-ISM X-ISM X-ISM X-ISM X-ISM
Z-ISM Z-ISM Z-ISM Z-ISM Z-ISM Z-ISM
V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM

なりに似合わない細かい動きが大事。突進は控えて、ここぞというときに投げ技、スーパーコンボを叩き込もう！

担当:アディオスToshi

地上戦足払い合戦

ブルホーンをタメていられれば言うことなし

前作『ZERO2』バーディーの得意とするところの多くが『ZERO3』システムによってスポイルされてしまったために、今作のバーディーはキャラ的に弱い印象を受ける。しかし、細かく強化されている部分ももちろんあるので、その点を極力生かしたバーディーらしい戦法をとれば決して他キャラにひけをとらないはずだ。そこでまずは、どのキャラの基本でもある地上戦から考えていくことにしよう。

立ち強Ⓟが強い！

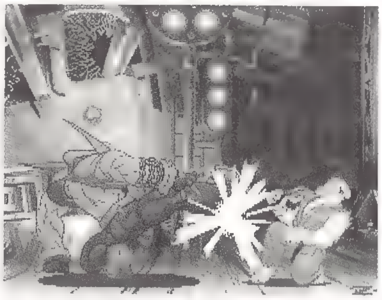
地上戦での第一の課題は足払い合戦を制すこと。その際のバーディーの得意な距離は少し遠間。具体的には立ち強Ⓟが使いやすい間合いが理想で、その距離をうろうろしつつ当てていくと相手はほとんど何もできない。また、跳び込まれても立ち強Ⓟは対空性能が高いので、スキを突かれて連続技をくらうということはないはず。

もう少し間合いを詰めればしゃがみ中Ⓚが生きる。この2技を使い分け、まずはイニシアチブをとり、相手が跳んできた落とす。対空技はもちろん前作から強いしゃがみ強Ⓚを使い、読み合いながらその後の追撃をしっかりと叩き込むことができれば、いいダメージがあたえられるはずだ。

空中での追撃は弱ブルヘッド（←タメ→＋Ⓟ）を使う。画面端なら、多少適当にそれを出したりしゃがみ強Ⓟを使っていけば問題ないが、中央なら相手の受け身のタイミングに合わせて出すようにし、ある程度確実に入れたいのであればできるだけ引きつけてキャンセルして出すといい（潰されやすくもなりカウンターが必要）。また打点を高くとられしゃがみ強Ⓟが簡単に潰されるようなら、しゃがみ中Ⓟを使い、同じようにブルヘッドでの追撃を狙うのだ。もちろん、それだけを繰り返すのではなく、ジャンプ攻撃を重ねたり着地を投げにいったりするのはこのゲームの基本。



これがギリギリ当たる間合いがバーディーには安全



少し距離が近くなったらこれ。下段技をスカしてくれるぞ



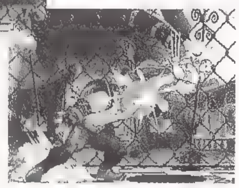
対空にしゃがみ強Ⓟ。早めに出していくと潰されにくいが追い打ちを狙うなら…



低く当ててキャンセルブルヘッド。相手の受け身の取り方によってタイミングをかえよう



しゃがみ強Ⓟ潰そうと打点を高くして飛び込んできたときは、このしゃがみ中Ⓟ



もちろんヘッドで追撃。しゃがみ強Ⓟよりは幾分入りやすいようだ

近接戦への道程

ブルホーンのレベルは最低2以上で

牽制である程度相手を萎縮させることができたら、近寄って勝負を決めたい。そのためのもっとも手っ取り早い手段は跳び込むこと。

バーディーの跳び込み技の筆頭はボディスラム（空中で↓＋強Ⓟ）。出ている時間が長いので、上空で出して対空を兼ねる。めくりも狙いたいが、性能が悪くなってしまったので、できるだけ慎重に。

これが落とされるならジャンプ中Ⓚと使い分ける。リーチもありそこそこ出ている時間も長いので、しゃがみ状態から出るアッパー系（に限らないが…）の対空技に強い。ジャンプ強Ⓚも同様に強いが、出ている時間が短いことと、それで入っても距離が離れやすいのが欠点。すかして着地に投げ技を狙う場合は、これを使うといいかも。

さて、バーディには跳び込み以外にもう1つ近づく手段がある。そう、ブルホーン（ⓅorⓀ3個押し～離す）だ。しかしレベル1は簡単に連射でき使いやすいものの、ガードされると反撃が確定なのでレベル2以上で出していこう（反撃を受けづらくなる）。これをうまく相手にガードさせることができたら、もちろん読み合いに持ち込む。「スーパーコンボを出すか出さないか」だ。

反撃する相手にスーパーコンボを叩き込むわけだが、レベルは２以上で。ブルリベンジャー（↓↘→↓↘＋Ⓟ）でもザ・バーディー（←タメ→←→＋Ⓟ）でもいいが、ブルホーン（タメ時間によって段数が変化）の終わりはしっかりと見極めたい。

ヒットさせたいのであれば出はじめの少しだけある無敵時間を利用して、距離をとって跳び込んできたところに置いておくか、こちらがダウンしたりしたときのリバーサル時に出すようにすると効果的。キャンセルして出してもいいが、ヒットすることはほとんどないだろう。また、走行中は投げ技に弱いことも忘れないように。



一応めくりは狙いたい。ただし無理はしないように

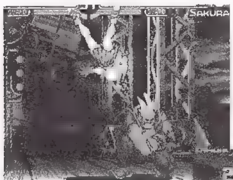


レベルが高ければ高いほどいい。威力もかなりのものだ

密着状態での選択肢

打撃と投げの比率は9:1

相手の懐に入ったならば打撃と投げの2択を考えるのが基本で、打撃を選択する場合の理想は連続技を叩き込むことである。しかしヒット確認が難しいので、たいていは連係で押さえ込むことに専念するはずだ。バーディーの連係は強、中攻撃を使ってしまうとほとんど割り込まれるので弱を中心に構成。しゃがみ弱ⓟ→しゃがみ弱ⓚといった具合に連係させ、最後にキャンセル弱ブルヘッドとする。これをくらってくれればラッキーというわけだ。しかし、相手が割り込もうとせずジャンプするなら小技→しゃがみ強ⓟとして落とす。まず受け身をとってくるだろうから、画面端ではきっちりと追撃を決めていきたい。



画面端に追い詰めていればマーダラーチェーンを使い…、



逆にこちらが追い詰められていたらバンデッドチェーン。この後、追撃に入ろう

新技の近距離立ちⓟを使うという手もある。ただし、その場合は跳び込みから直接出していかないとほとんど潰されるぞ。直接なら少しマシだ。

投げ技を狙うなら小技から連係させずに、すかすか跳び込みから直接投げたほうが成功率は高い。その際、注意しておきたいのは跳び込みからは一瞬待たなければならないということ。また、当然マーダラーチェーン（レバー1回転＋ⓟ）かバンデッドチェーン（レバー1回転＋ⓚ）のどちらかを使うが、位置に注意して使い分けていこう。

つまり相手を画面端に追い詰めていればマーダラーチェーン、逆に自分が追い詰められていたらバンデッドチェーンを使い、真ん中ならどちらでもいい。また、バンデッドチェーンは空中受け身がとれるので、相手が画面端でとったらすぐさましゃがみ強ⓟ→ブルヘッドで追撃の準備を。

ちなみにマーダラーチェーンは受け身をとれないので、追撃することはできない。

やっぱりZ-ISM？

バーディーのISMによる最も大きな違いはバッドハンマー（近距離強ⓟヒット中に⬆＋ⓟ）の存在。X-ISM専用の必殺技で、近距離立ち強ⓟでの打ち上げのあとの追撃を確定できるのが大きい。威力のほうもX-ISMということで高く、まさに連続技いらず。しかし、画面端に追い詰めていたら、その簡易追撃は使わず、しゃがみ強ⓟ→ブルヘッドを叩き込んでダメージを稼ぐ。

スーパーコンボも結局レベル3しか使えないのであれば…。という考えならX-ISMを選択してもいいかもしれない。

また、V-ISMでも近距離離立ち強ⓟがレバーを後ろに入れるだけでいつでも出せるので、空中での追撃を重視したいという人にはおすすめ（追撃は画面端でないとかからないが）。しゃがみ強ⓟの2段目に通常の必殺技でキャンセルがかかるというのもV-ISMならではの密かな特典で、ヒット確認ができ、連続技を入れやすい。

と、どれにもそれなりにISMによる特典はあるものの、やはり個人的にはZ-ISMが一番だと考えている。重量級なので威力がないと困るし、空中ガードと受け身がないと近づけないし、追撃が回避できないのは痛い。

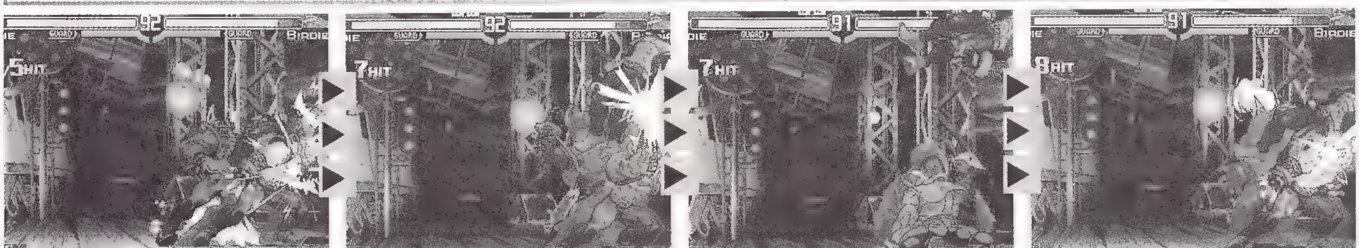
連続技

空中コンボがお好き？

●①ジャンプ強ⓟ ──→ しゃがみ強ⓟ（2段目キャンセル） ──→ ザ・バーディー（LV.1〜3）

●②画面端で近距離立ち強ⓟ（V-ISMなら⬅＋強ⓟ） ──→ しゃがみ強ⓟ（キャンセル） ──→ 弱ブルヘッド

●③（オリジナルコンボ・画面端で）しゃがみ強ⓟ ─→ 弱ブルヘッド ─→《立ち強ⓟ ─→ しゃがみ強ⓚ（空キャンセル） ─→ 中ブルヘッド》×α

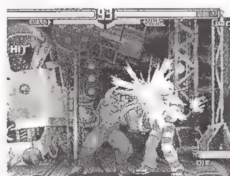


始動はしゃがみ強ⓟ。光ってからタメるように。ブルヘッド後の立ち強ⓟは簡単に入るが、キャラによって若干入りにくい。ヒット数はだいたい15〜17ぐらいで、キャラによっては違う

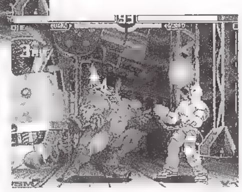
近距離立ち強ⓟを使ったコンボは、ヒット数こそ出るものの相手の受け身のとり方によって左右される、しゃがみ強ⓟがスカることがある。また早くしゃがみ強ⓟを当ててしまうとブルヘッドもスカるので、タイミングよく引きつけることがうまくダメージを与えるコツだ。

上記のオリジナルコンボは、それなりにダメージを求めたもの（半分弱）。難度が高く画面端限定なので、ただ固めるだけならブルヘッドを繰り返したり、⬅＋強ⓟ（浮かす）→昇りジャンプ強ⓚ→しゃがみ強ⓟ→ブルヘッド…等で持っていくといい。もちろん、これは連係で相手の受け身のとり方で簡単に防がれてしまうが「それっぽい」ので試してみてほしい。

ちなみに上のオリジナルコンボがなぜ難しいかというと、ブルヘッドの判定の出ている時間が短く小さいから。拾えるタイミングが非常に限られており、キャラや当たり方によってはそれも変化してくるのだ。ただ、最初の立ち強ⓟまででも結構減るので、少なくともそれだけは失敗しないようにしよう。ま、実戦では3セットぐらいまで決められたら上等だと思う。



スーパーキャンセルがかかる2段目。だが小さめのキャラには1段目が入らない



レベルはいくつでも可。キャンセルさえできれば必ず入るので、相手の硬直に叩き込みたい

彼女の武器はソウルパワーと脚線美

対戦攻略 ローズ

X-ISM X-ISM X-ISM X-ISM X-ISM Z-ISM Z-ISM Z-ISM Z-ISM Z-ISM V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM

長いリーチと多彩で強力な連係、連続技の数々。ゲージの使い道も多岐にわたり、プレイヤーの個性がはっきりと現れるキャラだ。

担当:ギィ

中／遠距離での立ち合い

リーチと対空で地上戦を制する

「リーチが長い」という利点を生かすために、基本として、丁寧に地上戦をこなしていきたい。

主力となるのは特にリーチの長い遠距離立ち強Ⓚ。これに、ややリーチは劣るものの、ガードされても有利な遠距離立ち強Ⓟ、下段のしゃがみ強Ⓚを加えた3つの技を使い分け、相手の間合いの外側から攻撃していこう。このとき注意したいのが、

- **先読みされての跳び込み**
- **判定の強い技を合わせられる**

というパターン。いずれも基本的には攻撃タイミングを読まれないように注意するしかない。

しかし、逆に安易に跳び込んでくるようなら、確実に対空で迎撃。判定の強い技を振り回しているようなら、空振りのスキに、リーチの長さを生かしてその場から遠距離立ち強Ⓚなどをたたき込んでやろう。発生が早く判定も強い遠距離立ち中Ⓟ、足払いをスカせる遠距離立ち中Ⓚ、姿勢の低いしゃがみ中Ⓚなども活用していこう。間合いを離したいときは遠距離立ち中Ⓟ→強ソウルスパーク(←↙↓↘→+Ⓟ)が安全かつ効果的。

対空も重要なダメージソース

地上戦を制する上で無視できないのが対空。最も使いやすいのはやはり「**しゃがみ強Ⓟ**」。判定がかなり弱くなったが、つぶされやすい相手や技は決まっているので、覚えてしまおう。

なにより判定面での弱体化を補ってあまりあるのが、**カウンターヒット後、ノーキャンセルでソウルスルー(→↓↘+Ⓟ)による追撃がほぼ確定**し、大ダメージをあたえられる点。

カウンターヒットか否かを素早く判断、吹っ飛んだ方向によって、弱、中、強を使い分けよう。

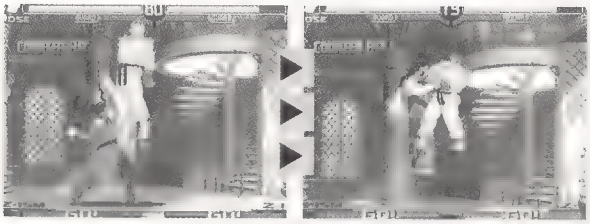
受け身を取っても回避は不能、コンボ補正がかからない分、かえってダメージは向上する。

しゃがみ強Ⓟがつぶされるような技に対しては、先読み気味の昇り中Ⓟ、昇り強Ⓟが非常に強く頼りになる。信頼性では昇り中Ⓟ、判定の広さと威力は昇り強Ⓟが優れているので読みで使い分けていこう。めくりなどに対しては空中投げも選択肢に加えていこう。

やや対空に不安のあるローズだが、ゲージがあれば話は別。レベルを問わずオーラソウルスルー(↓↘→↓↘+Ⓟ。以下A.Sスルー)が頼りになる。

特にLv.2 A.Sスルーは文句なしに本作最高の信頼性を持つ。レベル1は引きつけすぎに注意。

1発逆転を狙うのなら引きつけてのレベル3だ。



しゃがみ強Ⓟカウンターヒットを確認したらソウルスルー。受け身を取られても無敵終了に投げが重なる



A.Sスルーは対空の要。ゲージの無駄遣いは避けよう

スーパーコンボ&スライディング活用法

ローズ最強のスーパーコンボといえば、Lv.3 A.Sスルー。威力は最高クラスで時間停止効果、無敵時間ともに長く、連係などに対する割り込みに最高の効果を発揮する。これの威力、使用率を上げるためだけに、攻撃力が高く、ゲージの溜まりやすいX-ISMを選ぶのも悪くはない選択だ。

Lv.2オーラソウルスパーク(↓↙←↓↙←+Ⓟ。以下A.Sスパーク)も時間停止はないものの、その無敵時間、突進力から割り込み技として優秀。

スライディング(↘+中Ⓚ)は先端をヒット／ガードさせれば反撃は受けないのだが、スキが大きく、どちらにせよ主導権は相手に移ってしまう。

そのため、「ダウンした相手に接近する」「相手の残り体力が少ないときの奇襲」というのが基本的な使い道。しかし、これが意外と効果が大きく、スライディングで決まる試合も少なくない。

連係での固めなどで間合いが離れ、相手が気を抜いた瞬間を狙い、足元をすくってやろう。

また、このスキの大きさを逆手に取り**「スライディング→Lv.2オーラソウルスパーク」というトラップ**も非常に強力かつ効果的。ゲージに余裕があるならつねに狙っていこう。



遠くから高速で足元を襲うスライディング。このあと手を出してくるようなら、



Lv.2A.Sスパークで迎え撃つ。リスクが少なく、信頼性も非常に高い

幻惑の「V」ローズ

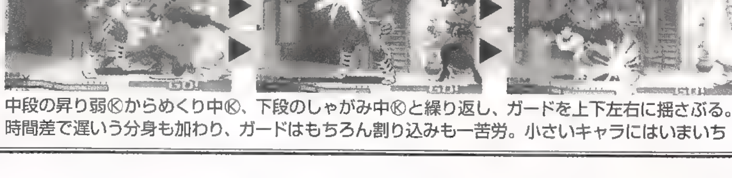
ローズは一応、威力の大きいオリジナルコンボ連続技はあるが、狙う機会は少なく、何より操作が難しい。しかし、ローズならではのユニークな使い方がある。

●ガード方向を惑わせるラッシュ:オリジナルコンボ中はジャンプ攻撃を2回出すことができる。これを利用して中で発動後、「昇り弱Ⓚ→下り中Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→昇り弱Ⓚ…」と、繰り返すと強力。昇り弱Ⓚは中段、下り中Ⓚはめくりor正面ガードから裏落ちで、しゃがみ中Ⓚは下段。さらに時間差で分身が襲いかかりガード困難。特に大きいキャラには効果絶大。

最後はしゃがみ中Ⓚ→強ソウルリフレクト→強ソウルスパイラルを決めよう。

●対空に活用する:スーパーコンボの対空がないV-ISMだが、発動の無敵&時間停止を利用して、しゃがみ強Ⓟを無敵対空として使える。この場合、ノーマル／カウンターヒットに関わらず、吹っ飛び方が特殊(着地まで無敵、ダウンしない、受け身不能、技を出せない)で追撃できないが、ゲージをケチらず使っていこう。

しかし、「中」で発動しておいてしゃがみ強Ⓟで落とせば、そのままスライディングで相手をくぐり、分身とで挟める。ここから着地に投げorしゃがみ中Ⓚ重ねから、昇り弱Ⓚ→下り中Ⓚ…のラッシュに持ち込もう。



中段の昇り弱Ⓚからめくり中Ⓚ、下段のしゃがみ中Ⓚと繰り返し、ガードを上下左右に揺さぶる。時間差で遅いう分身も加わり、ガードはもちろん割り込みも一苦労。小さいキャラにはいまいち

接近戦の連係の組立

ローズの、「リーチの長さ」と双璧を成す長所がめくり能力の非常に高いジャンプ中Ⓚや判定の強いジャンプ強Ⓟといったジャンプ攻撃の強さと、そこからの連続技や連係の強さ、柔軟さである。

ガード後、ローズ有利になる主な技は「しゃがみ弱Ⓟ」「しゃがみ中Ⓟ」「遠距離立ち中Ⓟ」「遠距離立ち強Ⓟ」の4つで、ほぼ互角なのが「強ソウルリフレクト」「しゃがみ中Ⓚ」「遠距離立ち中Ⓚ」。

まずは「間合いによる使い分け」の図を見て、それぞれの技が有効間合いを把握しよう。

これを考慮した有効な連係は以下の通り。

①しゃがみ中Ⓟ→強ソウルリフレクト→遠距離立ち強Ⓚ
②しゃがみ弱Ⓟ×2→遠距離立ち中Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚ
③しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ→遠距離立ち強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚ
④しゃがみ弱Ⓟ→遠距離立ち強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚ
⑤しゃがみ中Ⓟ→Lv.1ソウルイリュージョン(↓↘→↓↘＋Ⓚ)
⑥投げ・その他

①は強ソウルリフレクトまでがめくりからの基本連続技。ガードされても互角で間合いも離れているので一方的に攻撃できることが多い。
②は最も隙間の少ないオーソドックスな連係だが、ヒット確認から「しゃがみ弱Ⓟ×3→Lv.3 A.Sスルー」などに変化できるのが大きい。

間合いによる技の使い分け

距離0（密着）	距離1	距離2	距離3	距離4
←── しゃがみ弱Ⓟ／	しゃがみ中Ⓟ ──→	……→		
	←遠距離立ち中Ⓟ→	……→		
	←── 遠距離	立ち強Ⓟ ──→	……→	
	←── しゃがみ	強Ⓚ ──→		
	←遠距離立ち中Ⓚ→	……→		
	←しゃがみ中Ⓚ→	……→		
		←── 遠距離	立ち強Ⓚ ──→	……→
めくりジャンプ中Ⓚのあとなど	密着から、「しゃがみ弱Ⓟ×2」または「しゃがみ中Ⓟ」をガードさせた間合い	距離1から、「しゃがみ中Ⓟ」または「遠距離立ち中Ⓟ」をガードさせた間合い	距離1から、「遠距離立ち強Ⓟ」または「強ソウルリフレクト」をガードさせた間合い	「遠距離立ち強Ⓟ」または「しゃがみ強Ⓚ」の先端をガードさせた間合い

実線（──►）：その技の有効な間合い　点線（……►）：リーチの外（届かない）だが相手の行動次第で有効

③は遠距離立ち強Ⓚがぎりぎり当たらず、少しでも動くと当たるという微妙な間合いがポイント。また、②も同様だが、しゃがみ中Ⓟヒットを確認して弱ソウルスパイラル、をマスターしたい。
④はガードクラッシュ狙いの連係として強力。②や③との併用で割り込まれにくくなる。
⑤は暗転中に容易にヒット確認ができるので、ガードされたら投げや、削りに狙いを変えていこう。
⑥投げは威力が高いので積極的に狙っていきたい。

また、連係の途中に通常技で割り込まれるようなら、足払いをスカせる遠距離立ち中Ⓚ、姿勢の低いしゃがみ中Ⓚなども使っていこう。もちろん、途中で止めて様子を見ることもときには必要だ。

また、再度めくり中Ⓚを狙うのも非常に有効。「距離1～2」の間合いがちょうどいい。



こんなところでも当たるめくり中Ⓚ。頭上付近を狙えば正面ガードからの裏落ちも狙える



ガードクラッシュのプレッシャーはもちろん。ゲージを溜めるためにもラッシュを狙いたい

連続技

覚悟はいい？

①対空しゃがみ強Ⓟ→ソウルスルー(orLv.1～2A.Sスルー)

②めくり中Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→強ソウルリフレクト(→LV.3A.Sスルー)

③ジャンプ攻撃→しゃがみ強Ⓟ→強ソウルスパイラル(orLv.3A.Sスルー)

④ジャンプ攻撃→しゃがみ中Ⓟ→弱ソウルスパイラル

⑤ジャンプ攻撃→しゃがみ弱Ⓟ×3→Lv.3A.Sスルー

⑥めくり中Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→Lv.1ソウルイリュージョン→しゃがみ中Ⓟ→強ソウルスパイラル(orLv.2A.Sスパーク)

●⑦オリジナルコンボ「中」発動→めくり中Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→強ソウルリフレクト→(スライディング→中ソウルリフレクト)×n→(オリジナルコンボ終了)ソウルスルー(V-ISM専用)

●⑧オリジナルコンボ「弱」発動→(画面端でスライディング→弱ソウルスパーク)×n(V-ISM専用／対バーディー、ダルシム専用)

連続技①／キャンセルから出せば、ノーマル／カウンターヒットに関わらず受け身の取れない純然たる連続技になる。ちなみにしゃがみ強Ⓟの2段目はスーパーコンボでのみキャンセルできる。
連続技②／めくりからの基本コンボ。今回の主力はこれ。画面端に吹っ飛ばせば受け身に関係なくLv.3 A.Sスルーによる追撃が確定する。
連続技③／「ジャンプ攻撃」とあるものは「めくり中Ⓚ」「ジャンプ強Ⓟ」どちらでもOK。ジャンプ強Ⓟは高い打点で当てれば密着できる。くらい時間が長いのでそれでも連続技になるのだ。くらいポーズも特殊でしゃがみ強Ⓟにつなぎやすい。

確実な状況でジャンプ強Ⓟから決めたい。Lv.3 A.Sスルーにつなぐとすさまじい破壊力。

連続技④／ジャンプ攻撃からつなぐより、しゃがみ中Ⓟから反撃用連続技として使っていこう。
連続技⑤／ヒット確認も入力も容易なお手軽コンボ。とはいえ威力は絶大。
連続技⑥／貴重なレベル1だけでも威力を発揮する連続技（約3割）。ヒット確認も容易。Lv.2 A.Sスパークにつなぐとさらに強力。
連続技⑦／激ムズお手玉系オリジナルコンボ。スライディングは当てずに移動＆タイミング調整に使う。ちなみにオリジナルコンボ中のソウルスルーは相手を掴めないので終了する瞬間に出そう。
連続技⑧／超キャラ限定連続技。ローズ最多段の30ヒットを叩き出す。⑦と同様に最後を強ソウルリフレクト→ソウルスルーにしてもいい。



ジャンプ強Ⓟを高い打点で当てれば、密着限定のしゃがみ中Ⓟ→強ソウルリフレクトも入る。さらに画面端近くであれば、間髪入れずLv.3A.Sスルーが確定追撃になる。凶悪な破壊力だ

地上での機動力と素早いジャンプがキー

対戦攻略 ベガ

X-ISM Z-ISM V-ISM

前後の移動速度が抜群の性能を誇るため、相手との間合いを測りながら的確な技をたたき込める。

担当:がっちん

攻防の要の技

攻めと守りの基盤をなす技を確認する

ベガの特徴としては、地上でのスピード感あふれる機動力と素早いジャンプが挙げられる。この機動力を生かして、飛び道具を持たない相手に対しては徹底して地上戦を挑んでもいいだろう。また、ジャンプは素早いために相手は対処しにくいが、軌道が大きいがために跳び越しやすい。このあたりの間合いの調整も意識しておきたい。

Z-ISMを選択しよう

まずベガには、このISMでプレイしているからある技が非常に強力になり…という感じのメリットがあまり表れないため、『ZERO3』のシステムをそのまま当てはめて考えていこう。

つまり、X-ISMは攻撃力が高い分、空中ガードができない。攻撃力が高いのは非常に魅力的だが、圧倒的なラッシュに乏しく、割り込みで使用するニープレスナイトメア（⬅タメ➡⬅➡＋Ⓚ）の回数が少なくなるのは不利と判断したい。

また、V-ISMは単純にスーパーコンボが存在しない。ゼロカウンターは強力になるがそれだけでは選択する決定的な理由にはならない。ほかに、オリジナルコンボでニープレスナイトメアの穴を完全に埋めるほどの連続技が存在すれば充分に選択の余地はあるが、他キャラと比較したところでは、そこまで爆発的な威力は感じられない。

これらから、総合的な安定感を考えると、やはりZ-ISMのベガをオススメしていきたい。よって、ここでのベガの対戦攻略はZ-ISMを前提としたページで構成していくことにする。

まずは基本的な攻め方から

地上で使用頻度の高い技を考えていこう。まず、ダブルニープレス（⬅タメ➡＋Ⓚ）とサイコショット（⬅タメ➡＋Ⓟ）はむやみに使っていかないこと。せっかくベガ側が攻め込んでいても、簡単に相手側に攻めのターンが移ってしまうからだ。サイコショットは画面端同士であれば技の硬直をつけ込まれることもないが、ヒットしてもダメージは小さい。すぐにタメを作り、ヘッドプレス（⬇タメ⬆＋Ⓚ）への布石としたい。

では、ベガ側から攻め込むときにはどう動くべきか。単純にジャンプが手っ取り早いが、相手を跳び越しやすいというのは述べた通り。このジャンプの軌道はしっかりと頭にたたき込み、意識して跳び越さないように使っていくこと。ベガは、めくり系の有効なジャンプ攻撃が存在しない。くどいようだが跳び越してはいけない。

ほかには前に歩いて間合いを詰めていく。漠然とした行動ではあるが、ベガの機動力を有効利用する。相手が跳び込みを待っているときや、様子をうかがっているのであれば一気に接近できる。

ただ、問題は近寄って何をするかである。投げることができればそれに越したことはないが、それはあまりにも都合のいい話。一般的には通常技でプレッシャーをかけることになる。

まず、オススメとしては立ち中Ⓚ。近距離はリーチが短くなってしまうので、遠距離のほうが使いやすい。技の出も硬直も気にならずリーチもまあまあといったところだ。これで、相手が動こうとしたところを潰していければ理想的な展開。それでもガードしていたら、さすがに投げを決めるチャンス。相手を画面端に追い込んでいるのなら、ジャンプ攻撃で変化を付けてもいい。上下に揺さぶりつつ、相手が苦し紛れに跳び込んできたときを考えて対空技を用意しておこう。

また、近寄る手段としてはヘッドプレスがある。そのあとのサマーソルトスカルダイバー（ヘッドプレス後Ⓟ）を使えば間合いを詰めるのはたやすい。ただ、やみくもにこの技を出していてはいけない。相手も対処してくるからだ。そこは裏をかいたり、ヘッドプレスに後ろへ逃げる行動も混ぜていく。

ほかには、空中投げが決まったあとのホバーキックも有効。遠い間合いからめり込まないように使用すれば反撃はされない。相手のガードパワーゲージを減らせつつ、こちらはタメもできている。

X-ISMとV-ISMの狙い所

X-ISMではヘッドプレス後のみの限定ではあるがサマーソルトスカルダイバーが変化する。ベガが下を向くのではなく、ボディープレスのように落ちてくる。腹の部分はさらけ出してしまうがガードさせても有利に動けるのが利点だ。

V-ISMといえばやはりオリジナルコンボ。ベガの場合はホバーキック空キャンセル中ダブルニープレスで拾うといい。ただ、相手がどんどん上へ浮いてしまい、まあまあ減らせる程度。

ディフェンスも強化しよう

攻め続けているだけで勝てれば苦労はしない。当然、守らなければならない状況もたくさんある。使いやすい対空技を中心に見ていこう。

まずは、相手の跳び込みに対して空中で迎え撃つのか地上で迎撃するのかを判断する。まあ、相手が空中での技を早出ししてくるのかどうかの読み合いの要素が多いので完璧なモノではない。また、間合いも重要なので、普段からしゃがみ込まず前後に移動していたほうがいいだろう。

では、空中で迎え撃つ場合から探ろう。オススメは垂直ジャンプ中Ⓚ。もちろん、相手が跳び込んできてからよりは「来るか！」と思ったら垂直ジャンプしておくくらいがちょうどいい。横方向に伸びる中Ⓚというのがポイントで、斜めジャンプの攻撃は全般的にあまり強くない。もうひとつは空中投げ。全キャラ保有しているので、ベガならではというものではないが、空中で迎え撃っていれば地上で返しやすくなるのはいうまでもない。

お次は地上での対空技を考えてみよう。いろいろあるといえばあるのだが、ハッキリ言ってどれもあまり信用できない。「俺はこれでいく」と決めている技があるのなら、それはそれでOK。迷っていたり使ったことがなかったら、これから紹介する技を使ってみてくれ。



立ち強Ⓟを対空技として使用するには、とにかく間合いが重要



しゃがみ中Ⓟは相手がやや空中で技を早出ししてくれるが条件

まずひとつめは遠距離立ち強Ⓟ。ただし条件があり、上の写真のように拳の先が当たるように使っていくこと。いちおう狙われると潰されることもあるが、難しいので間合いさえ間違わなければそこそこいける。もうひとつはしゃがみ中Ⓟ。これはベガの姿勢が低いことを利用した対空技であるため、読まれてしまうとマズイ。ただ、先ほど述べた「空中での迎撃」と散らせていけば、空中、地上、どちらも有効になってくる。画面端に追い込まれるくらいなら返したいと思うときは迷わず使うべし。あとは、遠距離立ち強Ⓟと同じくらいの間合いでサイコショットや、しゃがみ強Ⓟより攻撃発生の早い近距離立ち強Ⓟあたりか。

ラッシュをかける

ときにはゴリ押ししてでも攻め込む

ここでは前ページの動き方をもう少しふくらませてみよう。つまり一気にラッシュをかけて、あわよくばガードクラッシュまで持っていく。逆に、画面端で追い込まれてしまったときの対処法もあわせて見ていくことにしよう。

技をていねいにつなげる

ベガは通常技のみで連続技として成立させることは基本的にできない。これは技表のページで述べた通りである。しかし、だからといって単発ばかりの技では相手を押し込むことは到底不可能となる。よって、本来つながっていない連係であるので、割り込まれるのを覚悟のうえで使っていくことも必要となる。

ということで使っていく連係は、しゃがみ弱Ⓚ→立ち弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→立ち中Ⓚといった具合。しゃがみ弱Ⓚ→立ち弱Ⓚの連係は1段目がカウンターヒットすれば連続技となるので、ある程度は積極的に狙ってもいい。あとはどこまでつなげていくかだ。とうぜん、読まれればスーパーコンボで割り込んでくるだろうし、同じ連係ばかりが通用するとは思えない。だが、読まれるまで、返されるまで続けていくのもひとつの手である。

また、通常技で割り込んでくる対戦相手も少なくないので注意が必要だ。とくに、しゃがみ弱Ⓚやしゃがみ弱Ⓟの連打が可能なキャラはこの傾向にある。ここは思い切ってタメができているのならニープレスナイトメアを使ってもいい。まあ結局は、このあたりはプレイヤーの好みと相手側のクセが関係してくる。よって、きっちりと型ではいい表せないのでプレイヤーが判断してくれ。



やはり『ZERO3』っぽくガードクラッシュを狙ってみたい

ニープレスナイトメアへの依存度

ベガのみを使用しているとなかなか気づかないものなのだが、ニープレスナイトメアはスーパーコンボの中ではトップクラスの実用度を誇るといってもいいだろう。地上はもちろん、跳び込みにも対抗できる汎用性と前方への突進力。やはり、相手に押し込まれたときの脱出法としては一番手っ取り早いスーパーコンボだ。

あとは使うタイミングが問題。じっくりと耐えつつガードパワーゲージの残り値と相談しながら見極め「あまり調子に乗るなよ！ここだ！」とニープレスナイトメアを発動する場合と、もうひとつは、出せるチャンスがあればいつでも出していき、たとえスカってしまっても反対側へ抜けられればOKとする場合の2つがある。

前者は無敵時間が絶対的に必要なのでレベル2以上が望ましい。レベル1では出せても潰されてしまうことが多い。逆に『ZERO3』では、そういった技を潰しやすい技をバラまいてくるのがほとんどだからである。

また、後者のほうはとにかく出して相手のラッシュを途切れさせる。相手との距離は密着する前に出していく。いちばん多い形としては、自分が起き上がりで相手が跳び込んできたときで、必ずといっていいほど出していい。相手が空中からの攻撃で少しでも遅いと思ったら積極的に使っていこう。この場合ならレベル1でも充分だ。

あとは、これらに加えて逃げるベガワープ（この場合は→↓↘＋ⓀⓀⓀ）で相手の反対側へ回るか、思い切って通常技で割り込んでみる。このとき使う技は、出の早いしゃがみ弱Ⓟかそれよりは判定の強いしゃがみ中Ⓟがいい。しゃがみ中Ⓟの場合キャンセルダブルニープレスを出といい。

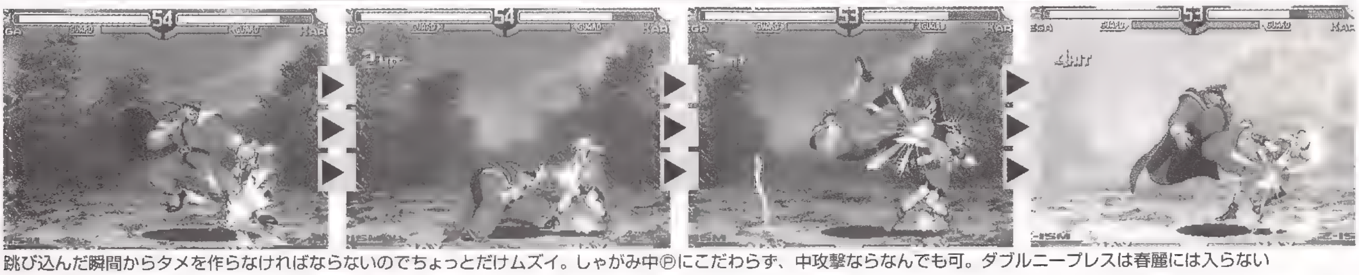
連続技

使う機会は少ないが覚えておこう

●①ジャンプ強Ⓚ → しゃがみ中Ⓟ → （キャンセル）ダブルニープレス

●②しゃがみ中Ⓟ（対空技） → （キャンセル）サイコクラッシャー

●③しゃがみ中Ⓟ → ニープレスナイトメア → しゃがみ中Ⓟ → サイコクラッシャー
　　　　　　　　　　　　　　　　　　　→ 投げ
　　　　　　　　　　　　　　　　　　　→ ジャンプ強Ⓟ



跳び込んだ瞬間からタメを作らなければならないのでちょっとだけムズイ。しゃがみ中Ⓟにこだわらず、中攻撃ならなんでも可。ダブルニープレスは春麗には入らない

連続技にこだわる必要はない

①の連続技は、相手の飛び道具を先読みできたときに使っていこう。もちろん、ダブルニープレスをニープレスナイトメアかサイコクラッシャーに変えていけば、より多くの体力を奪える。なお、タメ時間は超ギリギリ間に合うくらいなので、ジャンプしたらすぐにタメをつくること。また、地上でのしゃがみ中Ⓟは、ジャンプ攻撃のあとちょっと待つくらいがいい。ただし春麗には入らない。次からのしゃがみ中Ⓟは、対空技として成功した場合に限るので注意。そのあとに出す技はスーパーコンボなので、しゃがみ中Ⓟはカウンターヒットかどうかは問わない。最後は、サイコクラッシャーをニープレスナイトメアに変えると威力は落ちるが、いろいろと選択肢ができる。ただし、ニープレスナイトメアのあとで相手を画面端に追い込んだ場合に限る。

対戦攻略 サガット

X-ISM Z-ISM V-ISM

背が高いからといって、必ずしも攻撃力が高いわけではない。不屈の精神ではい上がろう。

担当：MVP

基本戦術 牽制と対空の意識配分が命運を分ける

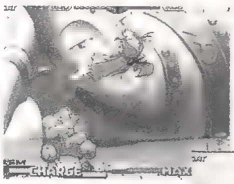
万全の対空を身につける！

サガットでもっとも重要なファクターは『対空』である。タイガーアッパーカット（➡⬇⬊+Ⓟ。以下、アッパーカット）、もしくはタイガーブロウ（同じく➡⬇⬊＋Ⓟ）が鍵を握っていて、無敵時間のある完全対空として機能する。しかし、これをただ出せばいいというわけではない。

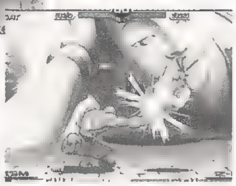
というのも、サガットの特徴として「背が高い」という事実があり、相手にジャンプ攻撃を早めに出されると、アッパーカットやタイガーブロウのコマンド入力中に攻撃をくらってしまうからだ。だからといって相手がジャンプした瞬間に出していくのはかなり難しいし、空中ガードされる恐れもある。

そこで絶対にマスターしておきたいのが、しゃがみ状態から素早くコマンド入力するというテクニック。このゲームではしゃがみ状態から立つまでに少し時間がかかるので、素早く入力すればしゃがんだ状態からアッパーカットやタイガーブロウが出せるのである。こうすれば空中ガードできない根元部分をしっかり当てられる。

もう一つ覚えておいてほしい対空が、しゃがみ強Ⓟである。これは、やや遠めから跳んできた相手に対して使い、悪くても相打ちにもっていける、かなり優秀な対空兵器である。しゃがみ強Ⓟの先端部分を当てていくようにしよう。



しゃがみから入力するのが基本。絶対にマスターしておこう



しゃがみ強Ⓟの対空性能も高い。先端を当てるようにするのがコツ

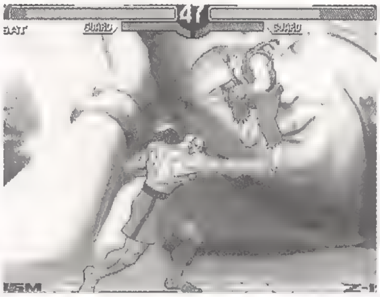
地上での牽制

そこそこのリーチを持つサガットは、地上で牽制していっても悪くないキャラである。ここで使う牽制技はすべて「先端部分を当てていく」ようにする。これより近寄られてしまった場合は、しゃがみ中Ⓟとしゃがみ弱Ⓚしかアテにならないので注意したい。

さて、牽制に使っていく技であるが、技表のところでも書いている立ち中Ⓟ、しゃがみ中Ⓚがメインで、これに立ち中Ⓚを混ぜていくといった感じである。

ここで一つ注意したいことは「牽制技がメイン」ではないということ。これら牽制技はいずれもダメージ的にそこまで大きくなく、逆に相打ちや反撃をくらう可能性があるからだ。これらは地上戦を挑んでくる相手に使っていき、「早く跳べ」と思いつつ出すのだ。サガットは体が大きいだけで、攻撃力は高くないので、相打ちではあまりよくない。

つまり牽制技は、それよりも近寄らせずに、その間合いから跳ばせるのを目的としている。つねに跳ぶことを想定して出していき、跳んでくれた相手に感謝しつつ撃墜していこう。



牽制はメインではない。比率を多くすればするほど死ねる

また、牽制で忘れてはいけないのが垂直ジャンプである。ジャンプ中Ⓚをやや早めに出して「かぶせる」ようにしていこう。垂直ジャンプ中はつねに相手の動きを見て、技を出すか出さないかの選択をしていくこと。

対空後の選択

たとえばアッパーカットで撃墜したとき、もしくは立ち中Ⓟでジャンプの跳びかけを落としたとき等、相手は空中受け身を取ることが多い。こういったときに後方に空中受け身を取られるとサガットの移動速度ではとてもじゃないが追いつけない。

そんなときはタイガーショット（⬇⬊➡＋Ⓟ）を弱で撃っておいてタイガークラッシュ（X,⬇⬊➡⬈＋Ⓚ　Z,V,➡⬇⬊＋Ⓚ）で追いかける。サガットは相手に押されることが多いので、こういった場面で少しでも押し返し、あわよくば端に追いつめたい。

オリコンか割り込みか

サガットはどのISMでもそれなりに有利な点があり、一応のおすすめはV-ISMだが、他のISMがダメなわけでは全然ない。分岐点は、やはりゲージの意味であろう。

基本戦術レベルでは、しゃがみ中Ⓚのキャンセル可否で明らかにX-ISMかV-ISM。サガットのキャラ性能を見れば、受け身になりやすく、無敵時間の長いタイガーブロウに軍配が上がり、要はV-ISMがやや有利である。

さて、ゲージ使用のことを考えたとき、タイガーレイド（⬇⬋⬅⬇⬋⬅＋Ⓚ）が重要なポイントとなる。Lv.3で一発逆転、割り込めぇい、という使い方になるが、大局的に見てLv.3を3ラウンドで2回使うのはかなり難しい。相手を固めてゲージを溜めるというのがやりにくいからだ。つまり1ラウンドは取れるが、もう1ラウンドを取るのが難しいのである。

次にオリジナルコンボについて見てみると、こちらは決定打とはなりにくいが、ゲージの溜まりが早く、弱い跳び込みをさほど気にせず攻め込めるのが利点。苦手である受け身状態になる前に、押し返していくのに適しているわけだ。

もう一つ重要な点が、相手のオリジナルコンボをオリジナルコンボで返せるところ。相手のオリジナルコンボに毎回スーパーコンボで割り込んではゲージが足らなくなるので、こちらのほうが小出しに使える分、不利になりにくい。ただし、この場合はひたすら投げスカり等を使ってゲージを溜めていくこと。

ではオリジナルコンボのV-ISMか？と思われるところだが、結局相手のキャラ性能が秀でていた場合、特定の状況で不利にならないように闘っていても、最終的に負けてしまうことも多く、それならばいっそのことLv.3スーパーコンボに夢をたくすのも、また一理ある。

こういった事実をふまえてみて、あとは自分なりにISMセレクトとゲージ使用を研究していこう。



夢はかなうか？Lv.3タイガーレイドに命を賭けてもいいだろう

応用戦術

ラッシュに持ち込んだとき

ラッシュの入りかた

サガットでラッシュに入るには、おもに2つのパターンがあり、1つは跳び込み、もう1つはしゃがみ強Ⓚで転ばせたとき、である。

跳び込みは基本的にそれほど強くないがジャンプ強Ⓚを使い、これにスカし投げやオリジナルコンボを混ぜていく。ただし、オリジナルコンボ以外は返されることも多く、そういうときは無理をしてはいけない。

しゃがみ強Ⓚは同時にジャンプされていると、かなり危険な状況になってしまうが、これを当てないとみずから攻撃にいくチャンスが減ってしまうので、なるべく狙っていきたい。

ラッシュのかけかた

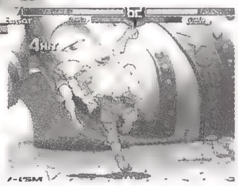
いざラッシュに入ったら、どうするか？この場合に狙うのは、ガードクラッシュ、投げ、しゃがみ強Ⓚ、とりあえずダメージ、の4パターン。

まず、ガードクラッシュを狙うときは、跳び込みからしゃがみ中Ⓟ×2→グランドタイガーショット（↓↘→＋Ⓚ）orタイガークラッシュ、もしくはしゃがみ強Ⓟ×2など、いずれもガードさせてもこちらが先に動ける技（しゃがみ弱ⓀもOK）を、どんどん使っていく。

投げはスカしも混ぜつつ、オリジナルコンボも併用していけばなお良し。Ⓚ投げで端にやって、タイガーショットを撃って近寄ろう。



通常技をつなげてガードクラッシュを狙う。しゃがみ中ⓅorⓅ強を多用しよう



スカして弱Ⓚ→タイガーブロウでダメージを狙う。決め打ちが重要だ。

しゃがみ強Ⓚは、ふたたび起き攻めにいくために使う。めくり弱Ⓚを低めに出しつつ、スカしも混ぜて2択にする。投げも当然狙っていく。

とりあえずダメージ、というのなら、同じようにめくり弱Ⓚからの2択をかけ、しゃがみ弱Ⓚ→スーパーコンボ、タイガークラッシュ、中タイガーブロウ、弱アッパーカット等を狙おう。

端でのラッシュ

投げやオリジナルコンボで端に追い詰めたらチャンス。しゃがみ中Ⓚと立ち中Ⓚをメインに牽制しつつ、相手のジャンプを待って撃墜していく。

端ならば対空で落としたあとに、さらにアッパーカットやタイガーブロウで追撃できるので、なかなかのダメージを奪える。また、間合いが開かないのでオリジナルコンボで一気にガードクラッシュを狙ったりできるのもオイシイ。とにかく脱出させないように、この間合いを死守しよう。

連続技

超少ないチャンスをいくつモノにするか…

●①ジャンプ強Ⓚ ──→ 近距離立ち強Ⓟ ──→ 弱タイガーアッパーカット ──→ タイガーアッパーカット
　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　└→ 立ち強Ⓟ ──→ タイガーアッパーカット

●②中タイガーブロウ（Z,V）／弱タイガーアッパーカット（X） ──→ タイガークラッシュ
　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　 └→ 立ち強Ⓟ

●③めくりジャンプ弱Ⓚ ──→ しゃがみ弱Ⓚ ──→ タイガーアッパーカット（X）orタイガーブロウ（Z,V）

●④（L.v2以上の）タイガージェノサイド ──→ タイガーアッパーカット（X）orタイガーブロウ（Z,V）

●⑤ジャンプ強Ⓚ ──→ 近距離立ち強Ⓟ ──→ Lv.3タイガーレイド

●⑥（オリジナルコンボ発動）画面端でしゃがみ中Ⓚ ──→ グランドタイガーショット×12 ──→ タイガークラッシュ ──→ 強タイガーブロウ



X-ISMの攻撃力を見よ!!といわんばかりの連続技で、最後は相手が受け身を取ったら引きつけてアッパーカット、取らなかったら立ち強Ⓟにする。体力半分以上奪うスゴイ連続技だ

立ち強Ⓟと追撃を考える

サガットの連続技は、基本的にあまり狙う機会がないが、立ち強Ⓟスタートの連続技が入れば、なかなかいい減りを見せる。また、追撃をほうを考えてみると、空中ガード不能のアッパーカットがあるので、かなり高確率で追撃できると考えていいだろう。ただし、画面中央だとほとんど追撃できないという欠点もある。

連続技②は狙う機会が多いので覚えておきたい。ISMによってアッパーカット、タイガーブロウの押すボタンが違っているので注意したい。

連続技③は起き攻め用。決め打ちでタイガーブロウにしてもいいぞ。

連続技⑥は多少慣れが必要だが、体力6割以上持っていくコンボなので、ぜひ覚えておきたい。同じオリジナルコンボで画面中央なら、タイガークラッシュを連発していくといいぞ。

ひとたび光れば一発逆転！完全無欠のへっぽこ闘士（ファイター）

対戦攻略 ダン

X-ISM X-ISM X-ISM X-ISM Z-ISM Z-ISM Z-ISM Z-ISM Z-ISM Z-ISM V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM

絶対に最弱キャラではないダン。通常技、必殺技の性能さえ熟知すれば、平均レベルの闘いはこなせるはず。もう「ダンだから…」は通用しない。

担当：P・鈴木

応用戦術 いかに接近し、投げるか

対空は読みも重要

ダンの対空は間合いによって使い分ける必要がある。もっとも手軽なのが立ち中Ⓚ（遠め）、しゃがみ強Ⓟ（近め）で、これらにジャンプ（弱Ⓚ、中Ⓟ、空中投げ）をくわえ、さらにISM別の対空をたして強化していく。

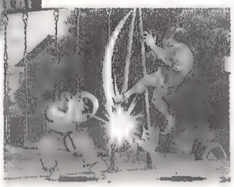
X-ISMは立ち挑発が高性能。タイミングは難しいものの、春麗やザンギエフの跳び込みも返せるので、信頼できる。ただ、これによって体力差が開くわけではないので注意。

Z-ISMはLv.3晃龍烈火（↓↘→↓↘＋強Ⓚ）が、ほぼ完全対空になる。引きつけて出せば5～6ヒットし、約半分のダメージを奪える。ただし、1試合で1回が限度なので、勝てる見込みのあるラウンドで決めていこう。

V-ISMはサイキョー流防御（ガード中に→+ⓅⓅⓅ）で間合いを離すのが一つの手。また、オリジナルコンボを発動するのもいい。



立ち挑発の判定の強さは本物。どの位置にスタートボタンがあるかでダンの強さが変わる



相手を端に追い込んでいけるサイキョー流防御。技を出さない相手には投げが炸裂！

しゃがんだ相手に技をガードさせたあとの状況

	弱Ⓟ	中Ⓟ	強Ⓟ
立ち	—	○	△
しゃがみ	◎	○	×
	弱Ⓚ	中Ⓚ	強Ⓚ
立ち	○	×	×
しゃがみ	○	△	×

※表内の記号の意味
◎○＝有利　△＝ほぼ五分　×＝不利

地上技の性質

これらを組み合わせれば相手に跳び込まれる機会も大幅に減るはずだ。あとは攻めるのみ。

おおまかなことは技表ページを見てもらうとして、どの技のあとにダン有利になるかを見てもらおう。投げが大きなダメージ源となるダンにとって大切な要素だからだ。ちなみに出の早さはしゃがみ弱Ⓟ、立ち中Ⓟ、立ち中Ⓚ（根元）が早い。

どこでダメージをあたえるか

すさまじく強い技を持っているわけではないダン。どこでダメージを奪うかは頭を悩まされる。

①立ち中Ⓚ――地上戦になったときに使うが、これだけだと勝てない。待っているときに。

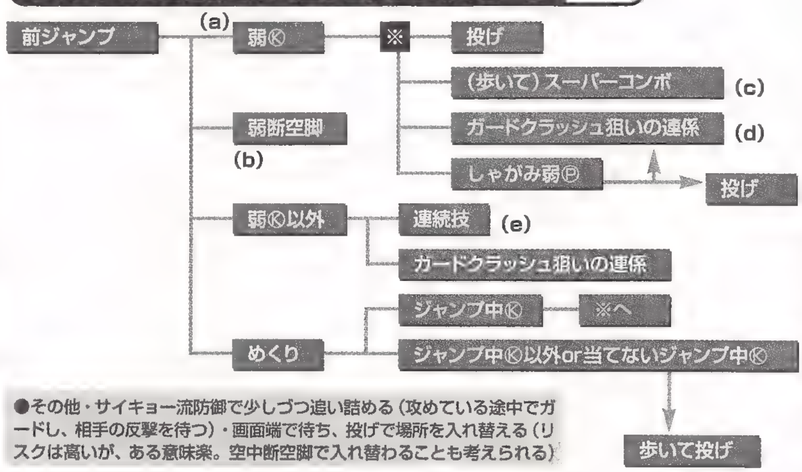
②投げ――空中からの接近はバリエーションに富んでいるので、比較的狙うチャンスは多い。

③スーパーコンボ・オリジナルコンボ――ダメージは大きいが、相手を端に追い込んでいないと効果が低い。接近戦でのみ有効。

④ガードクラッシュ――地道に固め続け、あと少し、というところでスーパーコンボ、オリジナルコンボを出していくのも悪くない。

ダンの性能は決して低くないのだが、決め手に欠ける。さいわい画面端でのラッシュは強力なので、どうやって相手を追いつめるかを考えたい。

ジャンプ攻撃と投げで端へ追い込みつつ攻める一例



●その他・サイキョー流防御で少しづつ追い詰める（攻めている途中でガードし、相手の反撃を待つ）・画面端で待ち、投げで場所を入れ替える（リスクは高いが、ある意味楽。空中断空脚で入れ替わることも考えられる）

(a)：かなり早めに出すといい。対空技を準備している相手にもヒットしやすい。これは下方向に強い攻撃判定を持っているため。

(b)：ジャンプの軌道を変化させるときや、対空技を避けつつ攻撃するときに使う。ガードされた場合、五分（やや不利）なので、無理に手を出す必要はないが、立ち中Ⓚを出すのも手。

(c)：X-ISMは特に必要。必勝無頼拳（↓↙←↓↙←＋Ⓚ）がフルヒットする間合いを覚え、投げとの2択に使う。ただしリスクも大きい。

(d)：立ち（中Ⓟ、弱Ⓚ）、しゃがみ（弱Ⓟ、中Ⓟ）を少し歩きながら出していくといい。連係は終わってしまうが、立ち中Ⓚ、強Ⓟも悪くない。投げを嫌がって技を出す相手には立ち中Ⓟ→我道拳（↓↘→＋Ⓟ。反撃注意）を。さらに攻めるときは早めにジャンプに切り替えていく。

(e)：画面中央なら我道拳を使っても反撃は受けにくいが、近距離なのに強我道拳などは使わないように。通常技をはさまず着地後すぐスーパーコンボを使う手もある。

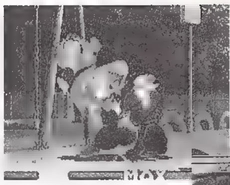
空中断空脚強し

地上で出すとしゃがんだ相手に当たらない断空脚（↓↙←+Ⓚ）も、空中で出すことによりヒットさせることができる。中でも強力なのが弱断空脚で、ガードされても反撃を受けないばかりか、低い打点でガードさせればダン有利になる。さらに画面端で低空断空脚をヒットさせると相手はニュートラル空中受け身が取れず、ダンがかなり有利な状

況になる。強力な追撃も可能だ。

さて、その低空断空脚の出しかただが、「↓↙←後ジャンプ→弱Ⓚ」と入力すれば可能。ジャンプする方向、ジャンプする長さによって軌道が多彩に変化するので、相手との間合いや状況によって使い分けていこう。

慣れてくれば、相手を画面端に追いやる一手段として機能するし、ガードクラッシュを狙う連係の中にもまぜていける。攻めに幅が広がり、弱キャラではないことにも気づくはず（!?）だ。



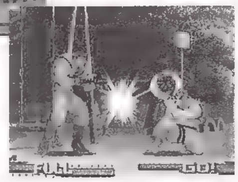
ガードさせたあとは、ジャンプしたり投げを狙ったり。歩いてしゃがみ強Ⓚもいい



低空断空脚→しゃがみ強Ⓟ→弱晃龍拳でこの減り。さらに追撃のチャンスがある



低空でなくてもいい。対空技を避けるように弱断空脚を出して着地し…、



すぐにスーパーコンボを出したり、サイキョー流防御の準備をしたり。可能性は無限大

端に追いつめたあとは

相手を画面端に追いつめたら、ラッシュに入る。といっても、先ほどのフローチャートと大差なく、低空断空脚とオリジナルコンボが使いやすくなるくらい。しかしこれら2つはかなりの破壊力を秘めていて、試合を決定づける強さがある。

また、中距離で待つことにも余裕が出てくる。展開の優先権を握れる効果は大きい。

●Z-ISMのラッシュの狙い

低空断空脚をヒットさせて、そこから連続技の③の攻めを狙っていく。また、投げたあとに立ち中Ⓚが追撃になることも（受け身を取られたらほぼ確定）。真の狙いはLv.3晃龍烈火だ。

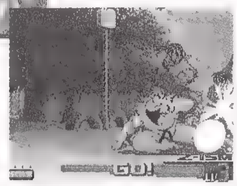
●V-ISMのラッシュの狙い

低空断空脚、投げにくわえてオリジナルコンボがある。跳び込んで弱で発動し、ジャンプ弱Ⓚを低い打点で当て、着地後しゃがみ弱Ⓚ→我道拳連発、とすると人間ではほぼガードしきれない。そのまま連続技で6割のダメージを奪うのは大きい。

また、投げとの2択にオリジナルコンボを使う手もある。跳び込みから歩いて投げorオリジナルコンボとし、発動後に連打でしゃがみ弱Ⓚを出せば暗転中に立っていたり技を出している相手にヒットする。あとは我道拳を連発するだけだ。



低空断空脚ヒット後は立ち中Ⓟ→晃龍拳の準備をして、中Ⓟが空振りしたら晃龍烈火だ



しゃがみ強Ⓚ後などに跳び込みつつ発動、ジャンプ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ→我道拳。強烈だ

連続技

画面端、ここ一番の大勝負

●①（しゃがみ弱Ⓟカウンターヒット）→ 立ち中Ⓟ →（間合いに応じたボタンの）我道拳

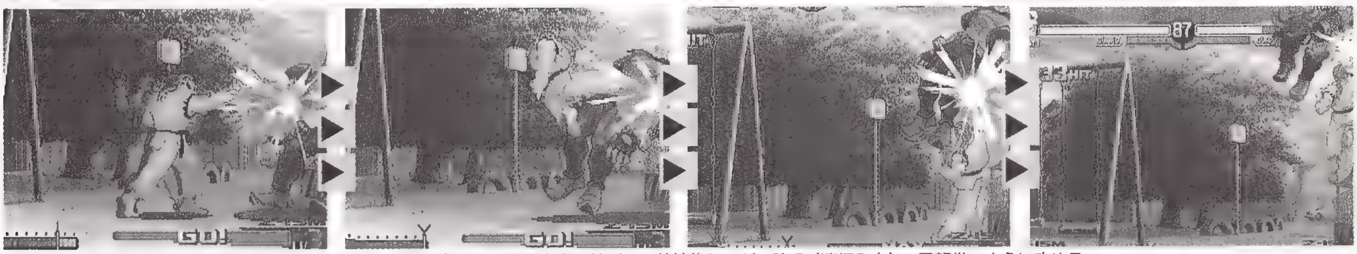
●②（画面端で）投げ → 立ち中Ⓚ（相手キャラ限定）

●③低空断空脚
- → しゃがみ強Ⓟor立ち中Ⓟ（保険）→ 晃龍拳など
- → 対空技（中でもLv3晃龍烈火）
- → 引きつけてオリジナルコンボ発動〜オリジナルコンボを使った連続技

●④（画面端でオリジナルコンボ弱発動）→ 通常技（弱or中を1発）→ 我道拳×α

●⑤（画面端付近でオリジナルコンボ弱発動）→ 弱晃龍拳 → 弱断空脚 →（通常技空キャンセル）弱断空脚 → …

●⑥（画面端でオリジナルコンボ弱発動）→ 弱晃龍拳 →（しゃがみ強Ⓚで技後のスキを消す → 空キャンセル晃龍拳）×α



慣れないうちはゆっくりと入力しよう。ゲージがなくなる少し前に強断空脚で接近し、着地後しゃがみ強Ⓟ（連打入力）→晃龍拳。さらに攻めろ

連続技解説

①の連続技は投げとの2択に使うことが多い。反撃してくる相手には使用をひかえたい。

②はレバー入れ空中受け身を取る相手に有効。出し得なのでとりあえず押しておこう。

③は前述の通り。空中受け身を取ったかどうか判断できるようになれば破壊力大だ。

⑤⑥は途中で切り替え可能。④よりもダメージはおとるが、画面端に追いつめた相手が跳んだときに、対空として使えるようになれば強い。威力は3〜5割。

対戦攻略 さくら

とりあえずはZ-ISMがおすすめだけど、XZVのそれぞれに一長一短があり、どれが一番強いかは不明。いろいろなISMで遊び込んでみても面白いよ。

担当:珈琲ふりーく

基本戦法

大まかな狙いを見てみよう

強いが単純ではない

さくらは基本性能が高い。何をやっても強いという印象があり、対戦台で気軽に楽しむ分には、好きなことをやっていればそこそこの勝率を上げることができるだろう。しかしそれではキャラの性能に頼っている感が強く、勝ったときの満足感が減ってしまう。そしてもちろん上級者相手には通用しない。

深く遊び込むのに耐えうるキャラなので、基本的なことから考えていくことにしよう。

どう使っていくか

対空も跳び込みも強いさくら。しかし対空の強さは相手が跳んできてくれなければ活かせないし、いくら跳び込みが強いといっても布石も何もなしで跳び込んでいけば落とされやすく効率が悪い。相手に跳んできてもらうには、そして跳び込みの成功率を上げるには、地上戦で優位に立つ必要がある。

『ZERO3』にはガードクラッシュがあり、地上戦で優位に立って技をガードさせていくだけで、強烈なプレッシャーを相手にあたえることができる。当然相手はガードし続けているわけにはいかない。地上戦で押さえ込まれはじめたら、跳び込んだり、隙が大きくても判定が強い技を出してくるはずだ。

この状況を作ることが重要である。作ることができなければ「相手が勝手に跳び込んできたのを落として勝った。」とか「相手の対空がぬるいから勝てた。」という勝ち方しかできなくなってしまう。上級者に通用するかしないかはここで分かれるのだ。

地上戦

地上から相手を押していく

強攻撃を混ぜる

地上戦は以下の3つの中技を主軸に考えていくとよい。

●遠距離立ち中Ⓟ（60分の6秒）
●遠距離立ち中Ⓚ（60分の8秒）
●しゃがみ中Ⓚ（60分の4秒）

＊（）内はボタンを押してから攻撃判定が出るまでの時間。通常投げが60分の5秒となる数え方をしている。

見た目通り遠距離中Ⓟは頭の高さ、立ち中Ⓚは腹の高さ、しゃがみ中Ⓚは膝小僧の高さを攻撃する。この3つの高さを攻撃できれば、相手のほとんどの技にカウンターを奪うことができる。

これらの技を相手の目の前で、相手が出そうとしている技の高さに合わせて振っていくのが地上戦の基本となる。これらは中攻撃なので相手に跳び込まれても、対空技が間に合うことが多い。

この3技をうまく使うことができれば、一応地上戦をこなせるようになる。もちろんこれだけでは効率が悪いので、次の4つの強攻撃を混ぜていく。強攻撃は跳び込まれやすいという欠点を持っているので、中技のなかに混ぜるようにして使っていくべきである。

●遠距離立ち強Ⓟ（60分の8秒）

これも3つの中技と同じように、相手の目の前で振っていく技。遠距離中Ⓟと立ち中Ⓚの間ぐらいの高さをフォローしてくれるので、カウンターをとれる技が多い。これとしゃがみ中Ⓚの2技で地上戦をおこなうことも可能。間合い調整がうまければ、ジャンプしようとした相手にも当たる。

●近距離立ち強Ⓟ（60分の7秒）

近距離間合いであればこの技を高い確率で振ってかまわない。発生がそこそこ早く、ガードクラッシュ値も高い。しゃがんでいる相手にも確実に当てることができる。



3つの中技。波動拳には遠距離立ち中Ⓟで、スパイラルアローにはしゃがみ中Ⓚで相打ちをとれる

遠距離間合いではV-ISMでなければ出すことができない。攻撃判定がでている時間が長く、攻撃判定も遠距離強Ⓟより低い位置まであり、カウンターを狙っていきやすい技だ。前に乗りだす分リーチも遠距離強Ⓟより長い。弱点としては足払いに弱いという点と、振りが大きいという点だが、V-ISMを使っている場合は積極的に利用していきたい。

●遠距離立ち強Ⓚ（60分の9秒）

攻撃判定がでる高さは遠距離強Ⓟとほぼ同じで、リーチはこちらの方が長い。遠距離強Ⓚは相手に届く間合いで使っていくとよい。3つの中技で判定合戦をすると見せかけて、それより外の間合いからいきなり出せば効果的だ。しゃがんでいると当たらないキャラがいるので、それらのキャラには注意して使っていこう。カウンター狙いには遠距離強Ⓟの方が向いている。

●しゃがみ強Ⓚ（60分の7秒）

相手がこちらと同じように技を振っていて、こちらの技の出かかりがつぶされることが多いときに、それらの技の足元を攻撃するために使う。ジャンプしようとした相手には当たらないため、跳び込まれる危険度は高い。リスクが大きくできれば使いたくない技、ぐらいの感覚を持っておこう。



リーチ負けしている相手にもカウンターをとることができる遠距離強Ⓟ



遠距離強Ⓟを振ろうとしたとき相手が跳び込むと近距離に。豪鬼戦で重宝する

しゃがんだ相手へのヒット可否表

	立ち弱Ⓟ	遠立ち中Ⓟ	遠立ち強Ⓟ,Ⓚ		立ち弱Ⓟ	遠立ち中Ⓟ	遠立ち強Ⓟ,Ⓚ
ベガ	○	○	○	本田	×	○	○
サガット	○	○	○	リュウ	×	×	○
バーディー	○	○	○	ケン	×	×	○
コーディー	○	○	○	キャミィ	×	×	○
ブランカ	○	○	○	バルログ	×	×	○
ダルシム	○	○	○	ユーリ	×	×	○
ソドム	○	○	○	ユーニ	×	×	○
アドン	○	○	○	元(忌流／喪流)	×／×	×／×	○／×
ザンギエフ	○	○	○	ナッシュ	×	×	×
バイソン	○	○	○	ガイ	×	×	×
春麗	×	○	○	ミカ	×	×	×
ダン	×	○	○	かりん	×	×	×
豪鬼	×	○	○	さくら	×	×	×
ロレント	×	○	○	ローズ	×	×	×

この他の注目技

●しゃがみ弱Ⓚ（60分の3秒）

発生が早いので近間で大活躍する技。地上受け身を攻撃するときもこれだ。連打して連続技を狙う使い方と、連続ガードにならないように少しタイミングを遅らせて出す使い方がある。詳しくは跳び込み＆連係の項で扱う。

●しゃがみ中Ⓟ（60分の6秒）

しゃがみ中Ⓚに比べ発生が遅くリーチも短いので影が薄いが、地面すれすれにあるやられ判定を攻撃することができる点とキャンセルがかかる点、そしてわずかだが横方向に判定が強い点の3点で優れている。マニアックな技である。

●フラワーキック（60分の20秒程度）

中段。地上戦で優位に立っているときや相手の起きあがりに使っていくと効果的。少し離れた間合いから相手の足払いをつぶすことができるという特技？もある。ヒットしてもガードされてもさくら側が60分の1秒ほど先に動き出せる。

●立ち小Ⓟ（60分の3秒）

連打しておけば攻撃判定を出しっぱなしにしておくことができる。遠距離中Ⓟよりも高い位置にしか攻撃判定がないため、相手の技と高さが合いにくい欠点がある。

垂直ジャンプ

垂直ジャンプが地上戦の項目にあるのには違和感があるかも知れないが、相手を追いつめていくときになくてはならない行動で、しかも狙いそのものではない点が共通している。

垂直ジャンプは地上対空技やジャンプ攻撃に強く、落とされにくい行動だ。ここからは強力なジャンプ強Ⓟを出していけるわけで、さくらの垂直ジャンプは難攻不落といえる。

地上戦で優位に立って相手を少し後退させてから垂直ジャンプを数回すれば、その場所を確保したことになるといっても過言ではない。出城を築いたようなものである。この間合いはしゃがみ強Ⓟは対空として機能しない間合いであり、対空は垂直ジャンプと立ち中Ⓟに頼っていくことになる。しゃがみ強Ⓟが対空として使える間合いで闘うと、相手が一歩踏み込んでくるので相手を押していくのは難しい。

場所を確保できたら、一歩踏み込んでは垂直ジャンプ数回、を繰り返して相手を画面端まで押し込んでいく。

相手が下がるのはさくらに一歩踏み込まれた間合いを嫌って間合いを取ろうとするからである。それはさくらの地上技、跳び込み、垂直ジャンプにプレッシャーを感じているからの場合もあれば、相手の得意間合い、たとえば相手側の跳び込みが生きる間合いをとろうとしている場合もある。

さくら側としては相手が下がってくれさえすればいいわけだが、相手の跳び込みを殺している場合、すなわち相手が跳んできてもくぐって立ち中Ⓟで落とすことができる場合は垂直ジャンプの数を減らし、相手の跳び込みを落とす自信がないときは垂直ジャンプの数を増やすとよい。

首尾よく相手を画面端に追い込んだら、プレッシャーをゆるめ、しゃがみ強Ⓟが機能する間合いまで一歩下がる。そこでしゃがみ込めば「勝利宣言」をしたようなもの。相手を追いつめた状況で本丸を築き上げたようなものだからだ。

この間合いから、少し前にいって垂直ジャンプを繰り返したり、また戻ってきて今度は跳び込んでみたり、3つの中技や強攻撃をいつもより少し離れた間合いで威嚇的に振ってみたり、といった感じでちょっかいを出していけば、相手キャラの体力は見る見るうちに減っていくだろう。

ちなみに垂直ジャンプからの奇襲の形として、しゃがみ中Ⓚが届くぐらいの間合いで垂直ジャンプし、着地した瞬間にLv.3春一番を出す形がある。Lv.3春一番は時間停止から下段を攻撃するので、相手はこちらが着地した時点でしゃがみガードをしていなくてはならない。100パーセントオリジナルコンボ発動からしゃがみ中Ⓚを出しても同じようなことができる。



このくらいの間合いで垂直ジャンプして相手を威嚇しよう

オリジナルコンボは時間停止を利用

さくらのオリジナルコンボは、咲桜拳を主軸に組み立てるとよい。

中で発動してから、しゃがみ中Ⓚ→強咲桜拳→弱咲桜拳→中咲桜拳→強さくら落とし、がおすすめな形。この形が決まると相手を画面端に追いつめてダウンさせた状態になる。さくら側が非常に有利な状況なのでその後の展開が楽だ。

この形を50%発動で使うときは、強さくら落としを3発入れて14ヒットの連続技として使うとよい。このあとは相手の地上受け身に気をつけてしゃがみ弱Ⓚを出す準備をしつつ起き上がりを攻めていこう。

100%発動で使うときは、強さくら落としを一発だけ当てて着地するとよい。その後、画面端でダウンしている相手が起きあがる前にしゃがみ弱Ⓚを連打しておき、相手の起きあがりにフラワーキックを重ねてさらに強咲桜拳を出す。これをガードするのはほぼ不可能だ。強咲桜拳がヒットしたらさくら落としを出す。ここでオリジナルコンボが終わる。さくら落としがヒットしてもしなくても再度、相手は画面端でダウンする。ここからは普通に起き攻めを考えていけばよい。もしさくらが画面端側にいってしまったときは、弱春風脚を出せば相手を踏み越えることができる。踏み越えてからしゃがみ弱Ⓚなどで起き攻めすればかっこいいぞ。

一応断っておけば、締めの部分でさくら落としを使うのは空中受け身をとられないため。思いきり高く浮かせて追撃したい場合は弱咲桜拳で締めるとよい。画面端なので何度も追撃はできないが、成功すればそれなりのダメージをあたえることができるぞ。



100%発動の時間停止中にしゃがみ中Ⓚを出して、キャンセル強咲桜拳

対空&追撃

跳び込みを落としたら追撃が狙える

対空

狙い通り相手が跳んできたら対空技の出番だ。様々な技を対空として使っていくことができるので、うまく使い分けて相手の跳び込みを効率よく落としていこう。

●しゃがみ強Ⓟ（60分の7秒）

もっとも信頼がおける技で、メインとなる対空技。相打ちにはなりやすいが一方的に負けることはまずない。

欠点は頭上の相手を落とせないことだ。対空で使った場合キャンセルがかからず、強攻撃一発分のダメージで終わってしまう点も物足りないところ。スーパーコンボであれば腕が伸びきったところにキャンセルをかけることができるので、一応追加ダメージを狙えるが大ダメージにはならない。

●近距離立ち中Ⓟ（60分の4秒）&遠距離中Ⓟ

振りが早くあつかいやすい。しゃがみ強Ⓟでは当たらない真上の相手を攻撃できる。キャンセルがかかるので弱や中の咲桜拳が連続技になる。さらに追撃も狙え、ダメージ的には申し分ない。

欠点はしゃがみ強Ⓟほど判定が強くないため、打ち負けやすいことだ。相手に打点を絞らせないように使っていけば活躍してくれる。



浅い跳び込みに対して特に効果がある
しゃがみ強Ⓟ

●近距離立ち強Ⓟ

追撃時によく使われる。V-ISMなら普通に使っていくことが可能。いい位置に攻撃判定がでるので重宝する技だ。この技もしゃがみ強Ⓟと同じく振り切ったモーションにキャンセルをかけることはできないが、スーパーコンボならばキャンセルをかけることができる。

●立ち中Ⓚ

特殊な対空技。自分のやられ判定が引っ込むので、上方向に対してそれなりの強さを持つ。過信は禁物だが間合いや状況によっては効果的だ。

●昇りジャンプ攻撃

ジャンプ中Ⓟやジャンプ強Ⓟ、空中投げで相手を落としていくのも手だ。これらの技を対空として使うと、相手の打点を高くする効果がある。ジャンプ中Ⓟとジャンプ強Ⓟはジャンプ中Ⓟのほうが発生が早いが、攻撃判定は横方向に対してもジャンプ強Ⓟのほうが強い。

●弱咲桜拳（60分の4秒）

出てしまえば対空性能は高い。引きつけて使うと出かかりをつぶされやすいので早めに出す必要があるが、早めに出すと空中ガードされやすい。立ち中Ⓟや近距離強Ⓟにキャンセルをかけて連続技として使うことのほうが多いだろう。

相手がX-ISMの時は空中ガードされないが、コマンドを準備することを考えていると動きが止まりやすくなる。ほかに強力な1ボタン対空があるのでそれを使っていったほうがいいようだ。もちろん追撃時は例外である。

●乱れ桜

強力な対空技。レベル3で使えば時間停止があるので、充分引きつけて出すことができる。それ以外のレベルで引きつけると着地されてしまうことが多い。真上方向に対してもレベル3のほうが当たりやすい。

●真空波動拳

垂直ジャンプを繰り返してくる相手に使うとよい。垂直ジャンプは落としづらいので重宝するはずだ。

追撃

相手の跳び込みを落としたときや、強攻撃でカウンターをとったとき、弱or中咲桜拳をヒットさせたときなどは追撃を狙っていくチャンスだ。

相手が浮いたら前進して相手に接近し、近距離強Ⓟや立ち中Ⓟで追撃をかけるとよい。これらの技には弱や中咲桜拳でキャンセルをかけて連続技を狙っていこう。相手はまた宙に浮くので、さらに追撃のチャンスが続くことになる。相手の受け身のタイミングを読めれば、画面端までお手玉のように追撃することも可能だ。

近距離強Ⓟや立ち中Ⓟがつぶされてしまうときは、しゃがみ強Ⓟか弱咲桜拳に切り替えるとよい。弱咲桜拳は空中ガードされる恐れがあるので注意が必要だ。乱れ桜や真空波動拳ならば空中ガードされずに追撃することができるが、ゲージがもったいないかもしれない。

追撃がなにも届きそうにないときは波動拳を撃って前進しておこう。



立ち中Ⓟで相手を落とした場合、咲桜拳でキャンセルをかけて連続技を入れ、浮いた相手に近距離強Ⓟなどで追撃を狙おう

跳び込み&連係

連続技orガードクラッシュor投げを狙おう

各種ジャンプ攻撃

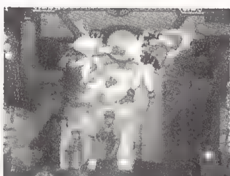
相手が地上戦に集中していたり、モーションの大きな技を出してきたりするときが跳び込みのチャンスだ。もちろん起きあがりやふっとんだ直後も狙い目だ。

跳び込みは基本的にジャンプ強Ⓟを使う。ジャンプ中はほとんどの場合強Ⓟを出した方がよい。あとはめくり狙いのときにジャンプ中Ⓚを使う、くらいの使い分けでかまわないだろう。

ジャンプ強Ⓚは相手が地上にいることがわかっているときには有効だが、連続技を狙うのであればジャンプ強Ⓟのほうがよい。相手に技が届くタイミングがジャンプ強Ⓟに比べて早いので、コマンド入力中の相手を攻撃したりできる。これを使ってジャンプ強Ⓚか空中ガードか、というコマンド必殺技対空いじめができないこともない。

タイミングずらしという意味では、空中春風脚の方がよりタイミングを早めることができるが、ガードされてしまうとひどい目に遭うので注意が必要だ。

斜め上方向に攻撃することができるジャンプ中Ⓟは発生が早く、昇りで出すのに向いているが、ほとんどの場合ジャンプ強Ⓟで代用がきく。ダメージ面や判定面を考え合わせるとジャンプ強Ⓟのほうがよい場合が多い。



ジャンプ中は強Ⓟを使っていればとりあえず何とかなる



めくり狙いの時はジャンプ中Ⓚを使うとよい

おもに連続技を狙う連係

ジャンプ強Ⓟやジャンプ中Ⓚで跳び込んでからは、連続技を狙いにいく形とガードクラッシュを狙う形がある。まずは、おもに連続技を狙う形を見てみることにしよう。

連続技を狙いにいくときは跳び込みからしゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ→立ち弱Ⓚまで出す。ここまでで攻撃がヒットしているかを確認して、ヒットしていれば強咲桜拳でキャンセルをかける。ガードされていればそこでおしまい。しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚで止めることができれば、ここから近距離立ち強Ⓟを出してガードクラッシュダメージを与えておく。X-ISMであればしゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ→近距離強Ⓟが連続技になるので(連続技の項参照)、ここまで出してヒット確認すればよい。

強咲桜拳ヒット後は相手の地上受け身を警戒する。相手がダウンしきったことを確認したら、ジャンプ中Ⓚでめくりにいく。相手が地上受け身をとったのを見たら、しゃがみ弱Ⓚから同じ連続技を入れればよい。

しゃがみ弱Ⓚがガードされる可能性が高いときは、しゃがみ弱Ⓚを出す前や一発出してから投げにいくとよい。Ⓟ投げだと確定ダメージは少ないが、その後にめくりジャンプ中Ⓚを狙うことができる。Ⓚ投げだと確定ダメージが大きいかわりに相手と離れてしまう。相手を画面端に追いつめているときはⓀ投げを使い、画面中央部では好きなほうを使っていこう。



近距離中Ⓟをガードさせた後は約60分の2秒さくらが先。近距離強Ⓟがカウンターヒットした時はボタンを連打して波動拳をためよう



しゃがみ弱Ⓚから連続技を狙うことができる



近距離強Ⓟをガードさせていくのがガードクラッシュ狙い時の基本



強咲桜拳をヒットさせた後は、相手がダウンするまで様子を見てから、めくりジャンプ中Ⓚを狙っていこう

おもにガードクラッシュを狙う連係

ガードクラッシュを狙いにいくときは跳び込みから立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟキャンセル波動拳の順番で出していく。

この連係は普通の連続技にはならないが、近距離中Ⓟがカウンターヒットすれば連続技になる。近距離強Ⓟがカウンターヒットした場合は波動拳がスカってしまうが、とっさにパンチボタンを連打して波動拳を最大までタメればちゃんと連続技になってくれる。

相手を画面端に追いつめていて、しかも遠距離強Ⓚがしゃがまれていても当たるキャラを相手にしているときは、近距離中Ⓟ→近距離強Ⓟキャンセル波動拳→遠距離強Ⓚまでガードさせるといい。ガードパワーゲージを3目盛り近く奪うことができる。近距離強Ⓟカウンターヒット後のタメ波動拳からはさらに追撃できるので見逃さないように。

近距離中Ⓟ→近距離強Ⓟの間で割り込まれる場合は、近距離強Ⓟの代わりにしゃがみ中Ⓚを使っていこう。相手が割り込んでこなくなったら、また近距離強Ⓟを出せばいい。もちろん無敵技で割り込まれるときは、様子を見るという行動も必要だ。

近距離強Ⓟと波動拳の間で割り込まれる場合は、波動拳は使わないようにしよう。

連続技

しゃがみ弱Ⓚから大ダメージを狙える

- ●①ジャンプ強Ⓟ ──→ 近距離強Ⓟ ──→ 波動拳or春一番
- ●②(めくり)ジャンプ中Ⓚ ──→ しゃがみ弱Ⓚ ──→ しゃがみ弱Ⓚ ──→ 立ち弱Ⓚ ──→ 咲桜拳or乱れ桜
- ●③(X-ISM専用)しゃがみ弱Ⓚ ──→ しゃがみ弱Ⓚ ──→ 近距離強Ⓟ ──→ 咲桜拳or乱れ桜



X-ISMで、しゃがみ弱Ⓚから弱Ⓚボタンと強Ⓟボタンを同時押しするとキャンセルで強Ⓟがでてくれる。ヒット確認して強咲桜拳を入れよう

連続技はしゃがみ弱Ⓚから

さくらは連続技が強力なキャラだ。しゃがみ弱Ⓚを2、3発当ててからキャンセル必殺技につないでいくことができる。

X-ISM専用コンボのしゃがみ弱Ⓚから近距離強Ⓟへのつなぎは、特殊なキャンセルを使っている。しゃがみ弱Ⓚをキャンセルするようなタイミングで弱Ⓚと強Ⓟボタンを同時押しすると、しゃがみ弱Ⓚをキャンセルして近距離強Ⓟが出てくれる。連打キャンセルを利用したかたちで強Ⓟ攻撃を出せるというわけだ。

孤高の軍人、ロッド片手に今日もゆく

対戦攻略 ロレント

X-ISM Y-ISM Z-ISM V-ISM

攻められると非常に厳しいロレント。つかまらないよう逃げ主体で闘うか、中距離からの攻めで相手を縛るか。行動の幅が広く、研究しがいがあるぞ。

担当:P・鈴木

応用戦術およびZ-ISM

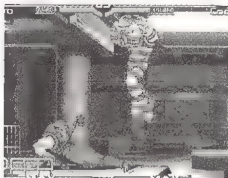
中間距離をキープ、制せよ

ディフェンス面に不安あり

ロレントにとって最大の課題は、相手に跳び込まれたとき、画面端でラッシュにあったときの対処法である。自分から間合いを調整する能力にたけているロレントも、相手に主導権を握られるとてんで弱い。このもろさを克服していきたい。

まず、対空技を決められるときは確実に狙うこと。遠距離立ち強Ⓟ、立ち中Ⓟは対空性能が高いのが強みだが、その出の遅さはいかんともしがたく、ロレントの牽制技を避けるように跳ばれたときは、まず間に合わない。この状況下では確実な対空技がなく、メコンデルタエアレイド（⬇⬋⬅＋Ⓟ後Ⓟ。以下、M.エアレイド）で後退する、立ち弱Ⓟで相打ちを狙う（危険度高し）、ゼロカウンター、（空中）ガード、の4つが関の山。なるべくなら跳び込まれないように展開させたいが、その条件として「相手の行動を制限させるようなラッシュ」が必要となる。攻撃は最大の防御ライクな思想が、ロレントのテクニカルかつマニアックなところだ。

そして画面端でラッシュにあわないための対策は、各種移動技を使って、あらかじめ逃げておくこと。ロレントが画面端で相手が画面中央にいる間合いなら、まだラッシュは受けないはず。このまま両者が間合いを詰めればロレントに危機が訪れる。そうならないよう、ハイジャンプ（⬇⬆）やメコンデルタエスケイプ（⬇⬋⬅＋Ⓚ後ⓅorⓀ）を使い、さりげなく相手の逆側へ着地するわけだ。もちろん、脱出ばかり考えていると相手に対応されてしまうので、たとえば脱出の前にしゃがみ強Ⓟやスティンガー（➡⬇⬊＋Ⓚ後Ⓚ）を出しておくなどして地上戦の構えを見せておくといい。



ロレントが出す牽制技が空振るかたちで跳び込まれたら、対空技で迎撃することは難しい



このくらいにまで追い込まれたら、ひとまず逆サイドへ回ることを考える。重要テク

もし画面端でラッシュにあったら、立ち弱Ⓟかしゃがみ中Ⓟで割り込むことを考え、キャンセル必殺技で脱出するか、早めのゼロカウンター（Z-ISM）、オリジナルコンボでガードクラッシュを防ぐ、などの対処をしておこう。

いかにダメージをあたえるか

待って体力勝ちするのはかなり上達しないと難しい。やはり攻め重視になってしまう。

①**ガードクラッシュ**——中、近距離での固めには定評があるので、つねにこれを狙った連係を組んでいくことになる。

②**投げ**——ガードクラッシュ重視ならば、投げの比率は下げるべき。連続技を直接狙うときや、画面端に追い詰めたいときに使う。

③**パトリオットサークルでの連続技**——ロレントが連続技を考えるとき、この必殺技（以下、P.サークル）以外の必殺技がないことに気づく。ただし、ガードされるとスキが大きく、ヒットしても相手のゲージ増加量が激しい。

使う状況の判断が難しい技だ。

④**オリジナルコンボ**——連続技は作りにくいが、脱出困難な連係は作れる。画面端に追い詰めてからの狙い。

以上の4つが柱となる。これにテイクノープリズナー（⬇⬊➡⬇⬊➡＋Ⓟ）などのカウンター狙いや、空中投げ、スティンガーによる細かいダメージ稼ぎをくわえていく。いかにラッシュを継続させるかが課題だ。

ロレント・距離別のおおまかな行動

※各行動についての解説は、次ページを参照

遠距離間合い
（しゃがみ強攻撃が、ギリギリ届くか届かないかあたり）

- ハイジャンプ
- メコンデルタエスケイプ
  → 近距離へ
- ジャンプ・前進
- メコンデルタアタック
  → 中距離へ
- スティンガー
- 対空を構えて待つ
- しゃがみ強攻撃

中距離間合い
（しゃがみ中Ⓚが ギリギリ届くか届かないあたり）

- 地上技での牽制
- 連係としてのスティンガー
- ジャンプ（ハイジャンプ）
- 前進
  → 近距離へ
- 後退
- メコンデルタエアレイド（後退）
  → 遠距離へ
- メコンデルタアタック
- 対空を構えて待つ

近距離間合い
（立ち弱Ⓟが、ギリギリ届かない間合いより近く）

- ガードクラッシュを狙った連係
- 投げ
- 連続技を狙った連係
- ジャンプ
- オリジナルコンボ発動
- 相手の割り込み技にそなえて待つ

ちょっとした選択肢の補足を入れていこう。遠距離での対空待ちは重要。へたに技を出すより有効なので、こまめに警戒し、準備しておこう。

相手が前進してきた場合はしゃがみ強Ⓚを出してもいいが、中距離間合いになるまで前進する手もある。画面端が近いかどうか確認して選ぼう。

メコンデルタアタック（ⓅⓅⓅ同時＋着地時Ⓟ）は、相手に当てるか直前で止まるか選ぶ。大半は直前で止まることになるだろう。中距離時も同様。

中距離の対空待ちも絶対必要だが、この間合いでもじもじしていると、地上戦を挑まれたときの対応が遅れる。ここでの攻めと守りの切り換えが勝率に結びついてくる。対空3：牽制4：その他3ぐらいを基本とし、相手によって修正しよう。

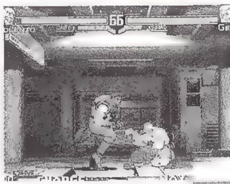
後退、M.エアレイド（移動のみ）の2つは、ハイジャンプの準備として必要。ここから跳べばめくりハイジャンプ中Ⓚが当たる、という間合いを覚えておこう。跳ぶ以外の選択も欠かさないこと。

ジャンプ、ハイジャンプからの行動

もっとも有効なのが、めくり中Ⓚ。近距離で立ち弱Ⓟを2発ほど、歩きつつガードさせたあとに前ジャンプすることで可能となる。慣れてきたら、ハイジャンプからもめくり中Ⓚを狙いたい。なお、ガード方向は基本的に逆にならないが、わずかに跳び越えつつ中Ⓚを出すことで、立ちガードしようとした相手が後退し（つまり中Ⓚに当たりにいく格好になる）、ヒットさせることもできる。ただ、中Ⓚを当てる・当てないの間合いは微妙なので、毎回狙って跳ぶことは難しい。

めくり中Ⓚが難しい場合は、正面から強Ⓟ、強Ⓚで攻撃する。わずかに横方向にリーチが長い強Ⓟは、対空技を構えている相手に対し、ロッドの先をかすらせるように使うといい。対空技に勝てる場合があるためだ。そのほかの間合いでは、下方向に攻撃する強Ⓚがいい。ただし、やられ判定も下方向に伸びているので対空で落とされやすい。

これらのジャンプ強攻撃は、前ジャンプからだけではなく、垂直ジャンプからも使っていく。中～近距離にかけて有効な技だ。



立ち弱Ⓟをガードさせつつ、このあたりの間合いで跳び込む。足払いと混ぜていくといい



絶対に必要な空中投げ。あるいはジャンプ弱Ⓚでもいい。空中が安全だとは思わせるな

ロレントが跳ぶタイミングに合わせて（見てから）ジャンプしてくる相手もいる。相手が先に跳んだ場合は、地上技を対空にするか、空中投げを狙うか、ジャンプ弱攻撃を出すか、着地際を狙って跳び込むかがいい。

ロレントが跳んでから後を追うように跳ぶ相手はやっかい。ある程度の読みが必要となるが、ジャンプ弱攻撃を出すか、空中投げを狙うかがセオリーになる。ときには空中ガードで体勢を立て直す必要も出てくる。この直後は混戦になりやすいので、注意を払っておきたい。

なお、通常時はあまり使うことのないジャンプ中Ⓟだが、真下方向に判定があるので、ハイジャンプで相手を跳び越えつつ出してもおもしろい。あとはオリジナルコンボ中に使う程度だ。

スティンガーはリスクも大きい

地上にいる相手の足元にナイフを当てるのが狙いのスティンガー。だが実戦では、毎回理想通りの展開になることはない。跳び込まれたり、前進されたり、不測の行動に出られたりするはず。

たとえば、低い位置からナイフを投げたときには、跳び込まれてしまうとやっかい。

では、ジャンプ防止に、高い位置から相手のジャンプ軌道を覆うように投げれば？そうすると今度は、歩いてきた相手に弱い。もしナイフをガードさせたとしても、その後の展開は相手が有利。間合いが開いていれば特に問題ないが、近い場合などは反撃の可能性すらある。

ならば、スティンガーは使ってはいけない技なのか？答えはNO。相手からしてみれば、どの高さから、どの角度のナイフがくるかは分からないのだから、つねに反撃できるわけではない。毎回跳んで様子を見ても、間合いを詰められてしまうのでイマイチ。なかなかに嫌な技なのである。

とりあえず、もっとも安全性が高いのは、相手の近くでそれなりに高く上昇し、弱の角度で足元を狙いつつ投げる方法。これならジャンプ防止も兼ねている。慣れてくれば、相手のジャンプ軌道を防ぎつつ、足元を狙える遠距離の間合いも分かってくるはず。

これができるようになれば相手も警戒を強めてくるので、少々強引なナイフも投げやすくなる。それによってロレントが相手を押さえ込みやすくなり、優位に立てるわけだ。弱の角度から使いこなし、最終的にはコマンド入力後に相手が跳んでいるかどうかを確認し、最適な角度のナイフで相手を落とせるようになろう。



通常技キャンセルから、このような位置関係でナイフを投げていくのがセオリー



慣れれば応用が効く。反応して跳んできた相手にナイフを当てたりもできるはず

中～近距離での地上技連係

中距離で使う技は、遠距離立ち中Ⓟ、しゃがみ中Ⓚ・強Ⓟ・強Ⓚ。これらの技は空振りしないように、くれぐれも注意。特に強攻撃はガードされたあとも気が抜けない。牽制は慎重に。しゃがみ中Ⓚは（空）キャンセルで必殺技に移るのもいい。

近距離での連係はチャートを見てもらおう。もっともキモとなる部分なので、ぜひ覚えて欲しい。

近距離でのラッシュの流れ一例

- ほぼ密着状態　例：めくりジャンプ中Ⓚ後 (a)
  - 立ち弱Ⓟ
    - さらに立ち弱Ⓟ×1～3 (d)
    - 歩いて投げ
    - 近距離立ち中Ⓚ（→キャンセル必殺技）(e)
    - しゃがみ中Ⓚ→キャンセル必殺技 (f)
  - 投げ
  - 近距離立ち強Ⓟ→キャンセルスティンガー等 (b)
  - 近距離立ち中Ⓚorしゃがみ中Ⓚ（→パトリオットサークル）(c)

●これらにジャンプ、ハイジャンプをくわえるといい

(a)：正面から跳び込んだときは着地後少し前進したほうがいいかも。連続技狙いなら問題なし。

(b)：V-ISMなら確実。リーチもそこそこあり、ガードさせたあとの硬直も長い。連続技にも。

(c)：正面から連続技狙いで跳んだときに。しゃがみ中Ⓚ→スティンガーは入力が難しい。Z-ISM以外なら「⬇⬋⬅⬇⬋」の入力がオススメ。

(d)：ガードクラッシュ狙い。少しづつ歩きながら1発づつ出していく。ここから、各種中Ⓚにつないだり、キャンセルスティンガーを出したり、跳び込んだり。相手のガードを承知でパトリオットサークル（以下、P.サークル）を出し、強引にガードクラッシュさせる形もある。もっとも堅い連係は立ち弱Ⓟ×3→立ち中Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ。これで2～3目盛りは削れる。

(e)：初段の立ち弱Ⓟがカウンターヒットなら連続技になっている。ヒットしていたらP.サークルを決め、ガードされていてもロレント有利なので連係を続けよう。慣れないうちはP.サークルを出すのに勇気がいるが、慣れれば大丈夫。恐ければスティンガーでもいい。

(f)：立ち中Ⓚと同じような選択だが、やや間合いが離れているならこちらを使う。ガードされていたり、自信がないときはスティンガーにつなげる。確認作業が難しいまも。

補足：投げはⓅ投げが基本。また、投げの選択がある場所にはオリジナルコンボの選択も入る。

STREET FIGHTER ZERO3

X-ISMおよびV-ISM

V-ISMはオススメ

X-ISMは難しい

通常のジャンプがないことで、相手にプレッシャーをあたえるのが難しい。また、空中ガードもないので、いよいよもって空中戦が苦手になってしまう。攻撃力の高さは魅力的だが、それをいかせる場面が作れないのが弱点。

ただし、相手が空中戦を苦手としている場合は話が変わる。ジャンプ⬇＋中Ⓚを使えば、相手が近くにいた場合でも攻撃はできる。打点が高くなければ反撃もない。前ページのチャート内にある「ジャンプ」を、⬇＋中Ⓚで代用することでおぎなっていく。着地したあとは、投げ、立ち弱Ⓟ、テイクノープリズナーの3つで攻め、攻撃力にものをいわせた短期決戦を目指したい。

ジャンプに対して空中戦で対処しようとする相手には、各種メコンデルタ系の使用頻度を上げ、スティンガーをしつこく出すことで対処しよう。

V-ISMはラッシュ性能が高い

テイクノープリズナーによる一撃の重さはないが、オリジナルコンボを使った強力なラッシュが展開できるので劣りはしない。むしろ優れた点も多い。オリジナルコンボの連係を覚えよう。

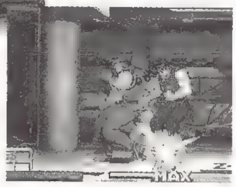
オリジナルコンボは画面端に相手を追い込んでから発動する。タイミングは前ページチャートの立ち弱Ⓟの代わりに発動、跳び込みから発動、逆に追い込まれてから発動、の3つが基本となる。

画面端で攻めるために使うときは中で発動し、

(A) しゃがみ(弱Ⓚ→中Ⓟ→強Ⓟ)→ハイジャンプ
(B) しゃがみ(中Ⓚ→強Ⓟ)→ハイジャンプ



X-ISMはジャンプしたら⬇＋中Ⓚを多用していこう。着地後は投げ多めでOK。すると…



相手はやたら技を出してくるようになる。今度はテイクノープリズナーのチャンスだ

(C) しゃがみ弱Ⓚ→立ち中Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ→スティンガーorハイジャンプ

など(バリエーションは無限大)の連係を混ぜ、繰り返し攻めていく。なお、ハイジャンプをスティンガーで代用し、着地後しゃがみ強Ⓚ→…、としてもいい。ハイジャンプ中に出す技は、弱Ⓟ→中Ⓟは(A)の連係と相性良し、強Ⓚ→強Ⓚ(簡単で強力)、中Ⓚ→強Ⓟあたりがおすすめだ。

跳び込んでから発動するときは、引きつけてから弱か中で発動。弱発動の場合、ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ(弱Ⓚ→中Ⓚ→強Ⓚ)でダウンさせ、再度ハイジャンプ強Ⓚを重ねる手が有効。

中で発動した場合もジャンプ強Ⓚ→(A)の連係→…、とやれば確実にダメージを奪えるはず。

余談だが、ジャンプ⬇＋中Ⓚで跳ねたあともオリジナルコンボ発動は可能。対空をスカせるかも。

画面中央で発動するときは中がよく、

●(しゃがみ中Ⓚor強Ⓚ→強M.エアレイド)×α
(強M.エアレイドは最速で攻撃に向かう)
●しゃがみ(中Ⓚ→強Ⓚ)→スティンガー→めくりハイジャンプ中Ⓚ(ヒットしなくても可)→しゃがみ強Ⓚ→…以下繰り返し

の2つがおすすめ。後者は相手と位置を逆にする効果もあるので、追い込まれたときに有効。

最後に意識的な話を。オリジナルコンボをゼロカウンターで返された場合、それはそれでOK、と考えよう。ロレントはガードクラッシュが狙いの一つなので、長期的に見て損はしていない。

一瞬の合間をぬって判定の強い技を出されたとき、これが一番くやしいところだ。もっとも有効な(A)の連係でさえ、分身の中Ⓟ→強Ⓟの間にスキがある。ここさえ乗りきれば相当強力なのだが…。出されたら相手が上手だったとあきらめるか、スティンガーを絡めることで牽制していくか。下段を多く混ぜてもいいが、そうすると今度はジャンプされてしまう。考えすぎないように。

──細かい話──実はP.サークルの3回目のスキもキャンセル可能。ただし、相手に反撃されるだけのスキは残る。ヒットしたあとは、通常技→スティンガー×αが連続技に。でも…。



地上技の組み合わせは、しゃがみ中Ⓟ×2などもいい。下段ではないが連係に混ぜても○



画面端から脱出し、そのまま攻めに転じられるのもV-ISMならでは。さらなる研究を！

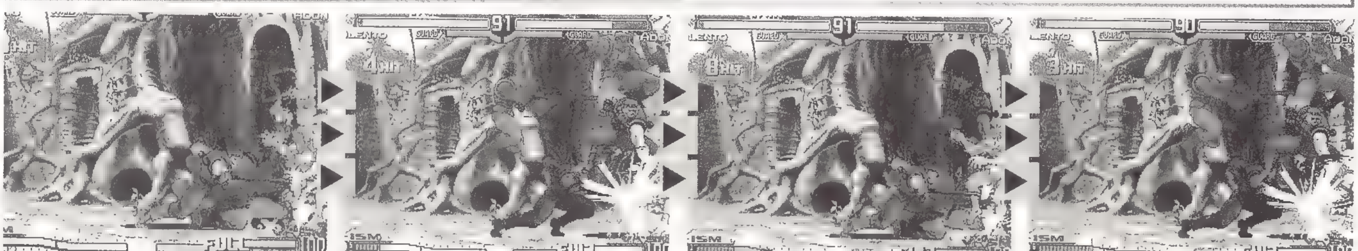
連続技

カウンター確認は重要

●①近距離立ち強Ⓟ等(カウンターヒット) ——→ スティンガーorパトリオットサークル

●②テイクノープリズナー ——→ 通常技(——→ スティンガー)
└→ 空中投げ

●③(画面端でオリジナルコンボ中発動) ——→ {ジャンプ中Ⓟ ——→ しゃがみ(弱Ⓚ ——→ 中Ⓟ ——→ 強Ⓟ) ——→ ハイジャンプ(弱Ⓟ ——→ 中Ⓟ)}×2セット(さらに連係として続けるorP.サークル ——→ 通常技 ——→ スティンガー×α)



残念ながら、完全な連続技ではない。途中のチマチマした部分が組み合わさり連続ヒットする程度。ただ、中段、下段の攻めが強力で、跳ばれなければ大打撃になる

対戦攻略 ダルシム

X-ISM Z-ISM V-ISM

遠中近距離、すべての間合いにおいて不都合がないダルシム。連続技も持っているし、空中戦も得意だし、負けるわけにはいかない！

担当:P・鈴木

遠距離戦 様子を見つつ牽制

いかなる間合いでも優位を保て

ダルシムは通常技のリーチが長いため、つねに遠距離で闘うことが多い。それがもっとも得意なパターンであるのは確かで持ち味でもあるのだが、相手に一瞬のスキをつかれ接近されてしまうと、あわててしまい守りきれずに負けてしまう人も多い。

しかし、ダルシムは遠距離戦だけではなく中・近距離戦も強い。近距離用通常技も性能が高く、連係能力もある。確かに、苦手な間合いも存在するが、克服できないことはない。いかなる間合いでも攻めていけるように情報を整理していこう。

最も動きやすい間合い

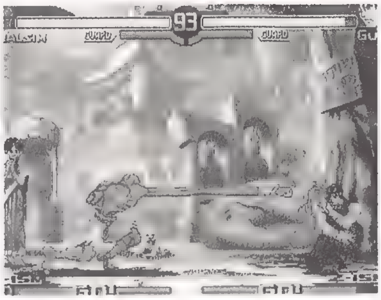
相手キャラにもよるが、ダルシムの最も得意な遠距離間合いは、遠距離立ち中Ⓟが当たる2歩後ろあたりである。ここから狙っていく作戦は、

①動く相手に牽制技を当てる
②ガードクラッシュを狙う

の2つ。順に解説していこう。

動く相手に牽制技を当てていくときには、相手がどこから攻めてくるのかを見当づける必要がある。歩いてきたり突進技を出してくるのか（地上）、ジャンプから判定の強い技を出してくるのか（空中）、それともダルシムの通常技に直接反撃してくるのか（カウンター狙い）の3つに分けられると思う。それぞれの対処法を考えていきたい。

●地上からの接近を防ぐ場合



この間合いで待つか積極的に前へ出るか決める。攻めたほうが楽だと思う

その間合いから立ち中Ⓟを出すのが基本。立ち中Ⓟを当たらない間合いから出しているので、ヒットバック（反動による間合いの離れ）が起こらない点が強み。連打してしまうと「カウンター狙い」の相手に反撃されてしまうので、様子を見ながら1発ずつ出していく（これがダルシムの基本）。

少し歩いてからガードさせても、やはり間合いがちょうどよくなるので問題ない。

●空中からの接近を防ぐ場合

立ち中Ⓚ・強Ⓚを出しておく。跳ぼうとした相手に当てるのが狙いだ。ただ、空振りしてしまうと相手に動くきっかけをあたえてしまう。やや精神的に苦しいところだが、相手側からすればそこまで有利になった気はしていないので、必要以上にプレッシャーを受けないこと。

空振りした場合は、すかさず立ち中Ⓚ・強Ⓚを連発で出すか、立ち中Ⓟを1回出すか、様子を見るなどがいい。様子を見ることは後手にまわることになるが、リスクはほとんどない。

●カウンター技を出してくる相手への対処

カウンター技、と一口でいっても何種類かある。1つはダルシムの手足に対して攻撃判定の強い技を出してくる場合。これはダルシムが技を出すことを前提としているだけなので、タイミングを狂わせれば空振りを誘うことができる。そのスキに立ち強Ⓟを当てるなり、踏み込んで立ち中Ⓟを当てるなりすればいい。手足を毎回最速のつなぎで出すべきではないことはこれが理由となる。

相手がスキのない小技を連打してくることもある。立ち攻撃のほとんどを潰されてしまうが、これは数歩踏み込んでしゃがみ中Ⓟ・強Ⓟを出せば大抵勝てる。立ち強Ⓟで相打ちにしても構わない。

もっとも困るのが飛び道具。様子を見て空振りさせることができず、ダルシム側が対処しなくてはならないためだ。ダメージそのものは、そのほとんどが小さいが、遠距離での優位を保ちにくい。

反応に自信があれば、飛び道具にあわせてドリル頭突き（空中⬇要素＋強Ⓟ）を当てたり、しゃがみ中Ⓟor強Ⓟを当てたりできる。しかし、どちらの場合も、立ち中Ⓟが相手に届く間合いでないといけない。この間合いをキープすることはなかなか難しい。結果としてダルシムが後手にまわることになる。遠距離戦をあきらめるか、ドリルキック（空中⬇要素＋Ⓚ）を駆使して避け続けるか、立ち中Ⓟを出さずにしゃがみ強Ⓟのみを狙うか。相手により決定していこう。



当たらない立ち中Ⓟは前進してくる相手用。跳び込み重視の相手には、立ち強Ⓚを多用しよう



もはや警戒すべきは飛び道具と一部の必殺技のみ。あとは空中からの接近を防ぐだけだ

ガードクラッシュは画面端で

ガードクラッシュを狙っていくときは相手に技をガードさせる必要がある。このときは立ち中Ⓟが届かない間合いから数歩前に出るか、立ち強Ⓟを使っていく。ヒットバックがあるので相手との間合いは変動する。離れた間合いを自分から詰めていくことで一石二鳥の効果を得ることができる。

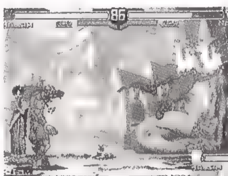
V-ISMは一発逆転型

ダルシムは待てばいい、と思うかもしれないが、それでは危険に陥ることもある。代表例はオリジナルコンボによる連続技で、気を許しているとあっというまに大ダメージを奪われてしまう。

試合中は攻められてしまう可能性がつねに存在する。そのときにバックジャンプできるスペースがあるかどうかは生死を分けるといってもいい。

自分から少しでも間合いを詰めておけば、それだけ逃げるスペースができることになる。また、相手を端に追い込むことで、相手に間合い調整をさせない、ガードクラッシュさせやすい、オリジナルコンボをきめやすい、などの特典がついてくる。

つまりダルシム（に限らないが）は間合いの取りあいが1つのチェックポイントになる。自分から最も得意な間合いを歩いてつめていく行動は攻守とも理にかなっているのである。



少しでも前に出られる機会があるなら、自分から前にでるべき。中距離戦も得意だし



どうやっても画面端に追い込まれてしまう相手に対して早めに脱出しよう

最後に、健闘むなしく画面端に追いつめられてしまってもダルシムにはヨガテレポート（➡⬇⬊or⬅⬇⬋＋ⓅⓅⓅorⓀⓀⓀ。X-ISMは地上のみ）という最終手段があり、対空技として使えば攻守逆転できる。

立ち中Ⓟをガードさせたあとはダルシムが先に動けるので、自分から間合いを詰めても構わないし、立ち中Ⓚ・強Ⓟを出してもいい。様子を見るのもありだ。

立ち強Ⓟをガードさせたあとは間合いが離れるので、ヨガファイアー（↓↘→＋Ⓟ）を出してもいいし、様子を見つつ前進（スライディング・ドリルキックも可）してもいい。

どちらの選択も、技をガードさせたあとの展開はやや不安定なので注意（特に強Ⓟ）。目標はこの調子で、相手を画面端まで追い込むことにある。端に追い込めば、立ち中Ⓟの間合いをキープしやすいため、ガードクラッシュさせるのはさほど難しくなくなるはずだ。

中距離戦になるパターン

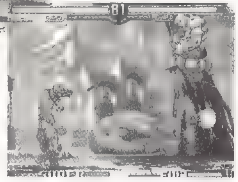
以上の内容を守っていけば遠距離戦の優位をたもちつつ相手の体力を減らせるはず。だが実際はそううまくはいかず、何かしらの理由で近づかれてしまう。具体的な例を挙げると、

●立ちⓅを出しているときに跳び込まれた
●突進技をガードした、あるいは撃墜した
●相手が飛び道具を持っているので近づいた
●ガードクラッシュできそうなので近づいた

が多い。とくに跳び込まれることは多く、あわてずに対処できるかどうかでダルシムの上手・下手がわかれるところ。細かい間合いの見切りが難しく、また楽しい部分でもある。



ありがちなパターン。立ちⓀを空振りしたあとに飛び込まれる。対空はまだ考えない



その2。遠距離で出したヨガファイアーを跳び越えられる。落ちつけば対空で落とせる

ポイントは、相手キャラのジャンプ力・ジャンプ攻撃、そして跳び込まれたときの間合いとなる。他キャラの技表や攻略も読んでおくことだ。

中距離戦　間合いを離すか攻めに転じるか

落ちつけば問題なし

立ち中Ⓟが当たる2歩後ろの間合いからは、大半のキャラのジャンプ攻撃が当たらないため、立ちガードしつつ後退し、相手が着地したのを見てから地上技（おもに立ち中Ⓟ）で足止めすることが基本。ダメージこそあたえられないが、もっとも安全に遠距離をたもてる。ただし、着地と同時にスーパーコンボを出してくる相手には注意が必要。別の選択も混ぜていくべきだろう。

見てから間に合うのなら立ち強Ⓚやヨガフレイム（→↘↓↙←＋Ⓟ、X-ISMでは←↙↓↘→＋Ⓟ）、ヨガテンペスト（←↙↓↘→←↙↓↘→＋Ⓟ。X-ISMのみ）がいい。対空技として高性能。ヨガフレイムをガードされても悪い間合いにはならない（ただ、安直に立ち中Ⓟを出し続けていると反撃されてしまうこともあるので一拍おこう）。

ジャンプの距離が長いキャラや、跳ばれた間合いが悪い場合は、とりあえず垂直かバックジャンプで回避。できれば後ろに跳び、強Ⓟか中Ⓚを当て（ガードでも可）たい。それも無理ならば相手との間合いによってドリルキックを出していく。相手の足元に当てるか、逆に強で出して着地するか。ドリル頭突きを出すのもいい。ドリルキック・頭突きは着地時にスキがあるので空中ガードされないよう気をつけること。それすら厳しいときは、甘んじて地上、空中ガードで1回耐えるか、ヨガテレポートを（早めに）出すかでしのぐ。※**注意：ここ**で述べた内容は、あくまで通常技対空が出せない（とくに近距離立ち小Ⓟ）間合いのものだ。対空技が出せる間合いの展開は次に説明しよう。



ダルシムの硬直に合わせて跳び込まれたとき以外は後退するか立ち強Ⓚが安全な選択



X-ISMではヨガテンペストを狙う。なるべく早い段階で出し、ためれば数回出せる

ここからが正念場

さて、ここからが読み合いの本番だ。1回跳び込まれてからの間合い（目安としては、遠距離立ち弱Ⓚを使いたくなる・遠距離立ち中Ⓟが2回連続で相手に当たりそう）では、ダルシムが一方的に有利なわけではなく、相手にもそれなりの選択肢がある。しかしそれでもダルシムのほうが動きやすい間合い。落ちついてかかれば、ノーダメージで遠距離に戻せるはずだ。

この間合いで連発しないほうがいい行動、それはジャンプである。相手が地上にいるのに跳んでしまうと、相手に近寄られるきっかけをあたえてしまう。慣れていない相手になら特に問題はないが、ダルシムがバックジャンプすると同時に前進し、"ドリル系を出したい座標"で跳んでこられると具合が悪い（ガードされたあとに反撃される）。ダルシムがダメージを受ける確率は低いものの、ジャンプしてしまったあとの展開がよくない。選択の1つとしては悪くないが、多用は控えよう。

ここはひとつ、ガマンして相手の出方を待つか、遠距離立ち中Ⓟを出すかがセオリー。次点としては遠距離立ち中Ⓚを出すものもある。出方を待つのはもちろん対空準備のためで、中Ⓟを出すのは間合いを話して「ジャンプ」の選択を1つ増やすためだ。1回遠距離立ち中Ⓟをガードさせてしまえば、次は様子を見るのもいいし、遠距離立ち中Ⓚor中Ⓟを出してもいい。跳んでも大丈夫だ。

ただし、中Ⓟを出したときに相手が跳んでいた場合はかなりピンチ。反撃されることもあるぞ。

ドリルでセメール

ドリルキック・ドリル頭突きの性能の補足しておこう。地上にいる相手に対して攻撃するときは、相手の足元を狙うかドリル頭突きにするのが基本。とくにドリル頭突きは判定が強く、地上にいる相手にガードさせれば反撃はまず受けない。慣れてきたら、わざと高い打点でガードさせ、着地後にヨガインフェルノ（↓↘→↓↘→＋Ⓟ）やオリジナルコンボ等を出そう。手を出してきた相手にヒットさせやすい。ガード後に投げも混ぜれば2択っぽく攻められる。

空中にいる相手に対しては、中・強ドリルキックがいい。ガードされても反撃を受けにくく、間合いも少しだけ離すことができる。逆に弱ドリルキックや頭突きは使ってはいけない。空中ガードされると着地のスキに反撃を受けてしまう。

空中での動きが多彩なダルシムにも苦手な間合いがある。「強ドリルキックは相手の目の前に着地してしまう。中ドリルキックは打点が高すぎて反撃を受けかねないが弱ドリルキックや頭突きも逃げきれない。ジャンプ攻撃も届かない高さ。ようするに空中に漂っているしかない」間合いがそうだ。

ただ、相手が跳んできたら近距離ジャンプ強Ⓟ・中Ⓚで追い返せるし、地上にいたらジャンプ攻撃が届く。弱点といってもダメージは受けにくいわけだが、読み間違えると痛いし、間合いも縮まる。



ドリル系をスキがあるような高度でガードさせ、着地後にスーパーコンボなどを出そう



この位置関係だとダルシムも都合が悪い。読み合いの攻防にならないように立ちまわろう

対空技の本領発揮

緊張感の高まる中間間合いだが、それは相手も同じこと。落ちついて対空技を狙えば、空中からはこれ以上近寄ってこれないはずだ。数多い対空技の中から最適なものをチョイスするのは難しいと思うが、避けては通れない道だ（実は、近距離立ち弱Ⓟのタイミングを覚えるだけでよかったりもする）。

対空技	コメント・ひとくちメモ	必要度
近距離立ち弱Ⓟ	X-ISMは間合いとりが難しく、Z-ISMはレバーニュートラル＋弱Ⓟのほうがいい。手の先にやられ判定がないので完全対空となり得る。上方向に特に強力。キャンセルしてヨガファイアー・ヨガフレイム・ヨガブラスト（→↘↓↙←＋Ⓚ。X-ISMでは←↙↓↘→＋Ⓚ）を出すと、カウンターヒット時に連続技となる。弱ヨガブラストがノーリスク。ヨガファイアーは安全にダメージを奪える。	絶対必要
近距離立ち中Ⓟ	ヒットすると上方向に相手を吹っとばす。カウンターヒット時は落下を狙ってさらに対空技を出したり、Lv.3ヨガストライクを狙うこともできる。しかし判定は近距離立ち弱Ⓟに劣る。そこで、真上方向まで攻撃判定が出ていることを利用し、めくり攻撃対策として使ってみるのはどうだろう。	あると紳士的
近距離立ち中Ⓚ	近距離立ち弱Ⓟは横方向へのリーチが短めなので、やや離れた跳び込みにはこの技を使ってもいい。ただし攻撃判定が強い部分が足先のみなので、間合いの調整が必要。使わないといけない技だが、あつかいは難しい。	ないとキツイ
近距離立ち強Ⓟ	おじぎをしているグラフィック通りにやられ判定はあるが、頭の少し上のところに攻撃判定があるので対空技になってしまう点が笑える。性能としては近距離立ち弱Ⓟに準じているが、近距離立ち弱Ⓟだとキャンセルがかけられない角度である。 斜め上の判定までカバーしてくれる。頭突きの1発目にはキャンセルをかけることができるので、ヨガファイアーを出せば連続技にもできる。他の必殺技は出にくい。ダメージは近距離立ち弱Ⓟより大きい。	こんにちは
昇りジャンプ近距離（強Ⓚ・中Ⓟ・中Ⓚ・強Ⓟ）	相手がジャンプしたのを確認してからなら、ダルシムも跳んでかまわない。相手の軌道にあわせて垂直・バックジャンプを使いわけよう。なお、挙げた順番に上→下方向に攻撃する。攻撃判定的には中Ⓚと強Ⓟが使いやすくていい。前ジャンプから出してしまうと空中ガードされたときが痛い。	後ろにスペースが必要
空中投げ	間合い的にはかなり広いほうなので、狙って投げればまず確定。空中ガードしながら跳べば、あらかじめ相手が技を出していた場合でもさほど問題ではない。投げる方向も選べるので、画面端に近いほうを指定しておこう。ややバクチだが、前ジャンプして狙ってもOK。	スルーする
ヨガテンペスト	完全対空。1ラウンド目の序盤でヒットさせれば、かなり有利になる。流れ次第では1試合に3回出せる可能性もある。空中竜巻旋風脚などの回避動作に引っかからないように注意したい。	読みも必要
遠距離しゃがみ弱Ⓚでくぐってヨガストライク（↓↙→↓↙＋Ⓚ）	もはや対空技でなく読みあってこそだが、決まらないこともない。ジャンプ力が高い相手に対してLv.3を狙ってみるといい。ただしジャンプ攻撃に負けるので、やや大道芸クラス。	パッカーズではないらしい
遠距離しゃがみ弱Ⓚ→投げ	姿勢を低くして攻撃をかわし、スライディングをガードさせて投げる。下方向に判定が強くない技に対してなら役に立つ。投げのかわりにキャンセルをかけずにスーパーコンボ、オリジナルコンボを出して2択にする手もある。	ポイのとなりに置いておく

近距離戦

スライディング命

近接ダルシム発進せよ

対空が完璧ならば、相手は中距離から歩みよってくるはず。この前進には遠距離立ち中Ⓟを合わせるのがスジだが、対空を狙っているときは、そううまくいかないことも多い。ダルシムは近距離戦も苦手ではないので、いっそ近距離戦で攻めたててしまうのも手だ。また、相手を画面端に追いつめたあと、ドリル系で接近し、大ダメージの連続技を狙っていくことも考えられる。どちらにしても、覚えておいて損はない（というより覚えよう）。

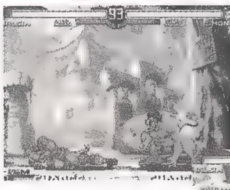
使う攻撃は、近距離しゃがみⓅ各種と遠距離しゃがみⓀのいわゆるスライディングの2種類。近距離しゃがみⓅは判定が強く、相手の足払いなども平気で潰せる。キャンセルも可能で、中Ⓟなら弱ヨガフレイム、強Ⓟなら中ヨガフレイムまで連続技になる。もちろんヨガファイアーにつなげてもいい。遠距離しゃがみⓀは、弱と中を使う。中スライディングは近距離時に使う技の中でもっともリーチが長く、先端部分を当てればダルシム有利。さらに中Ⓚを出して相手を画面端においやろう。ただ、スーパーコンボや昇龍拳系の割り込みには注意。遠距離しゃがみ弱Ⓚは技の出が早く、下段でリーチもそれなりにある。連続で出して相手を固めてもいいし、相手の立ち技やしゃがみⓅ等を姿勢の低さを利用して避けながら攻撃してもいい。

これらの技にキャンセルでヨガファイアーやヨガフレイムを出せば、とりあえず相手を中間間合いに引き離せる。反撃されるスキが残るのが気がかりだが、そう狙われることもないはずだ。

別に相手との間合いをとる必要のない場面もある。相手が強力な割り込み技を持っていないときがそれ。少しずうずうしいくらいスライディングを連発して相手を画面端に追いやり、そのあとで次にどう展開させていくかを考えよう。

小ネタでGO！反撃に使える連続技

相手が少し離れた間合いでスキのある技を空振りしたときに使えるのがこれ。Z-ISMだけではあるが、↓↘＋弱Ⓚ（遠距離しゃがみ弱Ⓚ）→↓↘→＋Ⓟと入力すると、スライディングインフェルノが炸裂する。Lv.1でも連続技になるのが強み。なお、最後の→方向が入力されないとヨガファイアーが出てしまう。正確にレバーを入力しよう。



間合いに応じたスライディングを出していけば、さらにダルシム有利。ラッシュだ



連続技を狙うならしゃがみⓅ。カウンターヒットなら遠距離しゃがみ弱Ⓚにもつながる



ドリル系を当ててからの投げは慣れるまでは難しいが選択の一つとして非常に有効



基本的には通常Ⓟ投げ。投げかスーパーコンボなどで2択を狙うのがいい攻めの形

ISM別考察

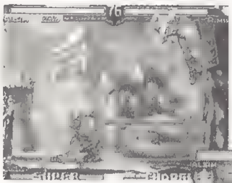
最強ISMは、まだ分からず

X-ISMは任意に通常技の遠近を使い分けられないので、対空技を使うときに少し注意が必要。空中ガード、空中技の遠近使い分けもできないので、跳ぶこともほかのISMに比ベリスクが大きい。ジャンプからの対空技は空中投げをメインにしよう。

当然、ヨガテンペストも対空技として使う。相手の連係に割り込むのも悪くないが、やはりゲージを使ってしまう技なので、確実に決められる状況を優先したい。地上戦で使うときには、端に追い込まれたとき、ガードクラッシュされそうなときのみにしたい。連続技にもいいが難易度が高い。

近距離戦では、しゃがみⓅよりもスライディングが有効。相手との間合いにり遠近を自動に使い分けてくれるのでスムーズに固めることができる。

☆得意間合い…近・○、中・△、遠・◎、近(端)・○



こんなときは深い読みのいらない対空ヨガテンペストがイチ押し。1ラウンド1回が目標



何も考えずにしゃがみ弱Ⓚを連打しているだけでも相手にとっては脅威となる

Z-ISMはオールラウンドな性能を持つ。ガードクラッシュ後にはヨガストリーム(↓↙←↓↙←+Ⓟ)が狙える(イマイチかも)し、近距離ではヨガインフェルノを使った連続技や、固められたときの脱出手段としてヨガインフェルノ(Lv.2以上)が有力。また、画面端に追い込んでからの攻めにも迫力があり、ドリル系を当ててからの投げor打撃の2択や通常Ⓟ投げからの追撃は相手にとって驚異となる。また、どの間合いからでもまんべんなくダメージをあたえられるのが強みで、安定重視ならば最もオススメ。あえて苦言を呈するなら、得意な間合いが特になく、爆発力がある間合いがないために展開の激動がない、といったところ。ヨガインフェルノがあるので問題ない気もするが。

☆得意間合い…近・◎、中・○、遠・○、近(端)・○



固められたときにはLv.2以上のヨガインフェルノで脱出しよう



弱スライディング→ヨガインフェルノを覚えることで近距離戦も強くなれる

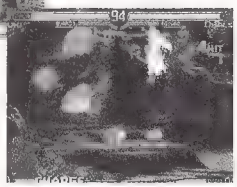
V-ISMはZ-ISMのまんべんない強さを一カ所に寄せたイメージ。その強烈なオリジナルコンボを画面端の相手に決めることで一発逆転を狙うスタイルになる。普段の攻防の中ではその強さが表面に出ず、中・遠距離戦でじりじり押していくことが多い。画面中央時の近距離戦はとくに迫力がなく、ダメージよりも相手を端においやることが目的。

いざ相手を画面端に追いつめたら、投げかオリジナルコンボで2択。オリジナルコンボのダメージは体力ゲージの6割前後なので、投げやすいはず。ここで通常Ⓚ投げにして前ジャンプ、着地前に弱で発動して近距離ジャンプ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ→弱ヨガファイヤー×αにすればほぼガード不可能。ガードクラッシュ狙いも兼ねて使おう。

☆得意間合い…近・△、中・○、遠・○、近(端)・◎



ガードされていたらスライディング→ヨガファイアーでガードクラッシュを狙え



画面端じゃなくてもスライディング→ヨガファイアーで連続技は一応狙えるのだ

連続技

大切なダメージ源

- ●①近距離しゃがみ(中Ⓟ ——→ 弱Ⓟor遠距離しゃがみ弱Ⓚ)——→ ヨガテンペストorヨガインフェルノ
- ●②近距離立ち弱Ⓟ ——→ ヨガブラスト等
- ●③弱ヨガファイアー ——→ 遠距離立ち強攻撃(遠距離時のみ)
- ●④通常Ⓟ投げ ——→
  - → Lv.3ヨガストライク
  - → 近距離立ち弱Ⓟ ——→ ヨガフレイム等
  - → 待ってから対空技
- ●⑤画面端、弱でオリジナルコンボ発動 → 遠距離しゃがみ弱Ⓚ → 弱ヨガファイアー×α → 強ヨガファイアー → ヨガフレイム → ヨガブラスト
- ●⑥画面中央、弱でオリジナルコンボ発動 → 通常技 → 強ヨガファイアー → 遠距離立ち強Ⓚ → ヨガファイアー → ヨガテレポート(奥方向にⓅorⓀ)→ さらに連係

①は通常技を目押しでつなぐもの。慣れてくればヒット確認後に必殺技につなげられる。1発目がカウンターヒットだとつなぎが楽になる。

②は攻略文中にも出てきたので省略。ダメージは高いのでコマンドの練習はしておきたい。

③の連続技は、X-ISMではダウンしてしまうので確定ではない。ダウンするヨガファイアーからでも追撃は狙える。

④は連係。弱Ⓟは連打していてもOK。通常Ⓟ投げからはレバー入れ受け身しか取れないのでかなり強力。慣れてきたら両方の選択(落下、受け身)に対応できる組み合わせを作ろう。なお、ヨガストライクを狙うときはレバガチャせずに、3回殴ったあとに目押しで。3回という数字は相手だけがレバガチャしたときの数字。この回数で離れなかったら別の選択に移ったほうが賢明。

⑤はヨガファイアーまでで終了してもいい。間合いが遠いときには早めにヨガブラストまで移行し、そのまま連発していけば同等の威力がある。通常技を空キャンセルさせることが必要になる場面も。

⑥はピンチ時に脱出用として。そのまま相手を画面端に追い詰めていって、展開を有利にさせよう。端なら⑤へ。

不動の重量級、社会主義国最強の男！

対戦攻略 ザンギエフ

X-ISM Z-ISM V-ISM

今回のザンギエフはワンパターンでも異常に強い。でも、さらに上を目指そうと思うならば考えることは多いぞ！

担当:アディオスToshi

ZANGIEF VERSUS HUMAN

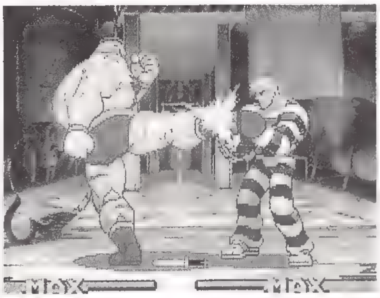
牽制と跳び込み技の選択 フライングボディアタックだけじゃない

ザンギエフの基本戦法は初代『ZERO』からほとんど変化がなく、この『ZERO3』においてもそれは例外ではない。よって、前作からこのキャラをプレイしている人は復習に、はじめてザンギエフをさわる人はどういうキャラなのかをしっかりと把握しておいてほしい。

この威力は…？

このキャラの最強の武器はなんといっても強力無比なジャンプ攻撃、フライングボディアタック（斜めジャンプ中↓要素＋強Ⓟ。以下ボディアタック）の判定の強さにある。これは変化ないことだが、特に今作はそのダメージが半端じゃない。よって、これを繰り返すのは決して弱くはないが、さすがにうまい人はきっちりと迎撃してくる。そうならないためにも、地上での根回しが必要だ。

そこで使うのが遠距離立ち中Ⓚと立ち強Ⓟ、ダイナマイトキック（↘＋強Ⓚ）。これで相手の牽制技を潰し、対空への気がそれたところや、ダウンしたところに跳び込めるのがベスト。跳び込み技はもちろん、ボディアタックをメインに使用する。こういった出ている時間の長い技は上空で出してしまって対空も兼用させてしまうと便利。もし、そうやって落とすことに成功し、相手が空中受け身をとり間合いが近ければ頭突き。もしくは跳び込んだり、着地に投げといった選択肢を迫る。



牽制はこれ。その他の通常技については技表を参照してほしい

ボディアタック以外の跳び込み技としては、ダブルニードロップ（斜めジャンプ中↓要素＋弱or中Ⓚ）も強力。リーチはないが、ボディアタックを潰す対空技は、悪くて相打ち、もしくは完全に潰すことができる。とにかくリーチが欲しいときは、ジャンプ強Ⓟを使おう。飛び道具の一瞬のスキをつくにはこれが最適だ。ただしやられ判定も大きい。



判定はもちろん強いが、なんといってもダメージが凄い。バグかと思えるほどだ



ボディアタックと使い分ける膝。判定は同じように強く、ボディアタックの対空技に強い

対空処理 引きつけたダブルラリアットに敵なし

こちらから攻め込むことばかり考えずに、防御（対空）のこともしっかり覚えておこう。といっても、覚えることは少ない。要はダブルラリアット（ⓅⓅⓅ同時押し）の使い方だけだ。

まず入力の方法だが、しゃがみ状態で入力すること。そうすることによって相手のジャンプ攻撃が届くのが遅くなり、結果引きつけることができる。通常のダブルラリアットとクイックダブルラリアット（ⓀⓀⓀ同時押し）があるが、使うのはクイックのほう。ヒットしたときにすぐに次の攻撃に移れるのが大きい。

またラリアットはなにも対空だけが活躍の場とは限らず、地上でも防御的に使っていける。確かに足払い系の技にはまったく効果ないが、投げのスカリポーズが出たりして「やばい！」というようなときに出すと窮地を脱出できることがあるので、一応知っておくと便利だ。



ラリアットはしゃがみ入力が基本。ただ空中ガードされるけど

ちなみに技表のページでも書いたが、スーパーコンボ、エリアルロシアンスラム（↓↘→↓↘＋Ⓚ）も性能としては対空技。だが相手が跳び込んできたところ落とす、という使い方は絶対といっていいほどできない。使うならファイナルアトミックバスター（レバー2回転＋Ⓟ）を恐れ、ジャンプで逃げようとするところに狙いを定めておくといい。もちろん何度も通用しないので、絶対にジャンプするだろうと見極めをつけて思い切って出そう。



スクリューをジャンプで逃げる相手をキャッチ。間合いにもよる

X-ISMはまだしも…

ザンギエフはISMセレクトでほとんど迷うことはなくZ-ISMでいいだろう。というのも、スーパーコンボはレベル1づつ使っても問題ないし、威力のほうも充分間に合っているからだ。しかし、いくら強いザンギエフでも苦手なキャラがいることだし、プレイヤーレベルでどうしても歯がたたないということもあるだろう。そういうときは、ISM特性を生かして一気に勝負をつけてしまうのも一つの手段。一見せこいようにも思えるが、これもISMセレクトの本質であることは疑いようがない。

ただ、それでもV-ISMを選択するのはどうかと思う。オリジナルコンボを使って全体力の半分弱を減らせられるコンボがあるにはあるが、相手に固められる機会が多いのだから、すぐにガードクラッシュさせられる危険性もある。また、スクリューパイルドライバー（レバー1回転＋Ⓟ。以下、スクリュー）も減らず、ファイナルアトミックバスター（以下、ファイナルアトミック）もないようではザンギエフを使っている気さえしない。

ま、最終的には個人の趣味だが、Z-ISM以外ならX-ISMのほうがいくぶん勝ちやすいようだ。特性としてしゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓟがつながるので、跳び込みからの連続技として狙っていくのも悪くない。ただ、この目押し…。簡単にできる人なら問題ないが、かなり難しい。練習する必要があるぞ。

STREET FIGHTER ZERO3

スクリューへの荒波

投げ技こそがザンギエフの真理

スクリューパイルドライバーといえばザンギエフの代名詞。「近づいたことへの褒美」として存在していた初期と違い、相手が多少のダメージを受けてもくらいたくなければ、簡単に回避できる。

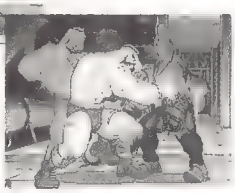
ガード硬直中が手堅い

スクリューだから投げられる状況（小技からの連係等）で素直に回すのは避け、相手の意表を突いたところを狙うようにしよう。

まず一番確実なところは相手の技ガード後の硬直。当然、近い間合いでないとだめなので、めり込む突進系の技や高い打点の高いジャンプ攻撃がおもな対象となる。どんなに読み合いに強い相手でも、さすがにこうなってはくらうしかないので、普段からレバーを回す準備をしておく。



相手の技をガード、それが連続攻撃だったり、間合いの離れない連係なら…



グルグル回して2回転を決める。こういったところでないと決まらないかも

さらにスクリューが確実なら、もちろんファイナルアトミックも確定。単発の攻撃をガード中に2回転入れるに越したことはないが、狙いをスキのない連係もしくは連続攻撃にしぼれば、グルグル回していればいいので簡単なはず。

さて、次の狙い目は空ジャンプ、そして跳び込み攻撃を当ててから直接回す。空ジャンプの場合、落とされず間合いに入っていればまず大丈夫だが着地後に攻撃を受ける危険もある。したがって、その方法を実行するならファイナルアトミックを使用したほうがいい。

跳び込み技を当ててから回すときは、カウンターからが望ましい。相手が一瞬ひるみ、そのちょっとしたスキに投げてしまおうということだ。ただ、それが確認できても慌てて回してはいけない。このゲームは技が当たってから投げられない時間が長いのだ。よって一瞬待ち、それから「立ちスクリュー」の要領で回したほうがいいだろう。

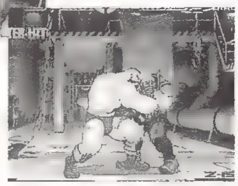


ここからスクリューが決まったのは昔の話だったりする

ちなみに小技からの連係でスクリューなり、ファイナルアトミックを狙うのは前述したように厳しい。だが、あまりにも打撃オンリーでは安定してガードされるので、たまには投げ技への連係が必要。つまり立ち（しゃがみ）弱Ⓚ→スクリュー（ファイナルアトミック）といった黄金連係は、本命ではなく打撃技の伏線というわけだ。



跳び込み技がカウンターで入った。相手は多少なりひるんでしまうので…



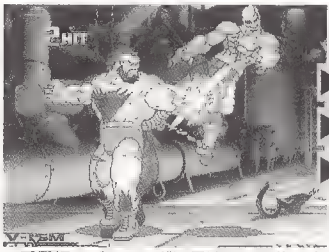
一瞬、待ってから投げる。最速がベストだが、早すぎるよりは遅いほうがいい

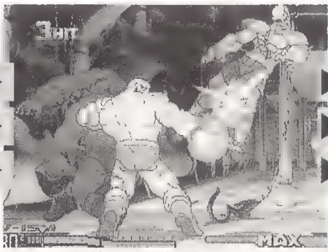
連続技

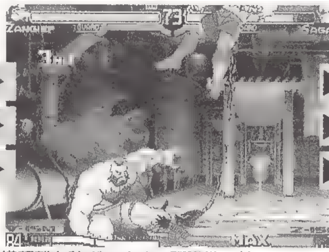
オリジナルコンボは意外に強力

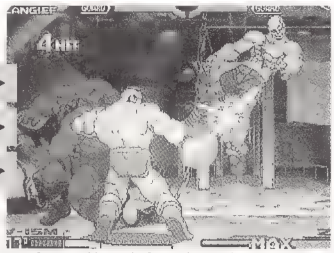
●①フライングボディアタック→しゃがみ弱Ⓟ×2→立ち弱Ⓚ→（キャンセル）強バニシングフラット（連係）

●②クイックダブルラリアット→強バニシングフラット→《しゃがみ強Ⓚ（空キャンセル）→強バニシングフラット》×α









一番最初のバニシングは最速。その後は空キャンセルを利用して受け身をとらせない。結構距離を稼ぎ、すぐに画面端に持っていくのでそうなる前にボディに切り替えよう

時間停止が強力な味方になるかも

当然、分かってもらえているとは思うが、しゃがみ弱Ⓟ×2→立ち弱Ⓚ→バニシングは連続技ではない。しかし通常技の部分は微々たる威力ではあるがつながるし、キャンセルして出されたバニシングにはほぼ割り込めないので、スクリューへの布石、プレッシャーとして最適。目押しやキャンセルは若干難しいが、練習すればすぐにできるようになる。

その他の連続技としては、しゃがみ弱Ⓚ→ダブルラリアットがあるが、かなり密着していないとスカるので、一応知識として覚えておいてほしい。

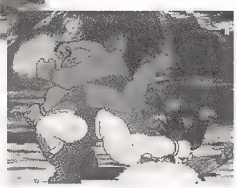
②のオリジナルコンボは、比較的簡単で威力も半分弱とまずまず。ダブルラリアット始動なので、相手の跳び込みを落としてつなげていくと実戦的だ。ただ、画面端に追い詰めるとバニシングフラットがスカってしまうという欠点もあるので、運んでいきそうならフライングボディーアタックに切り替えてスクリュー等を狙っていくといいだろう。

ほかのオリジナルコンボとしては、バニシングフラット1発→アトミックスープレックスなどがある。もちろんたいして減らないが、これを連続技として固執せず、ガードされるようであればバニシングフラット連打→投げといった感じに派生させていくといいかもしれない。

ちなみに発動直前の時間停止中に投げが入るので（全体システム）、ザンギエフなら当然スクリューが入るぞ。



地上でのオリジナルコンボを考えるなら、バニシングフラットを1発当ててから…、



ま、スクリューでもいいが、その後の起き攻めを考え、アトミックスープレックスを使う

対戦攻略 元

X-ISM X-ISM X-ISM X-ISM X-ISM X-ISM
Z-ISM Z-ISM Z-ISM Z-ISM Z-ISM Z-ISM
V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM

複雑な操作方法に、複雑な戦術思想。こいつは間違いなく『ZERO3』テクニカルキャラの最右翼だ！

担当:善之字元帥

基本方針

元とはどうやって闘うキャラクターなのか？

喪流・忌流というふたつの流派を切り替えながら闘う、テクニカルキャラの元。このキャラをあつかうには、実質的に2キャラ分の知識が必要になってくる。そこで、まずは両流派の位置づけと全体的な闘いかたについて説明しよう。

まず、喪流は、小回りの効く通常技が多く、地上戦に長けた流派ということを覚えておこう。基本方針としては、比較的近距離からカツカツと通常技をガードさせ、相手を追い込んでいくといい。厄介なのは、通常技を散らしても手を出してこない冷静な相手。喪流はガードを崩す能力に乏しいので、冷静な相手を固め続けると、そのうち手痛い反撃を受けることになってしまうのだ。

これに対して忌流は、トリッキーな効果を持った通常技が多く、空中戦に長けた流派である。忌流は相手のガードを崩す能力が高いので、前述の喪流で相手を固めたあとに流派を切り替え、ジャンプ攻撃で揺さぶるのが基本方針になる。しかし、忌流には小回りの効く通常技がないため、いったん相手に攻め込まれると切り返す手段に乏しく、この点については喪流に劣っている。

これらの説明からわかるように、元はどちらかの流派に片寄った闘いかたをすれば、必ず弱点が浮き彫りにされてしまう。はじめのうちは難しいかもしれないが、状況に応じてフレキシブルに流派を切り替え、死角の少ない闘いをすること。

また、ISMセレクトについても説明しておくと、X-ISMは流派切り替えとゼロコンボが使用不能、V-ISMはスーパーコンボが一切使用不能のため、これらのISMでは闘いかたがかなり制限される。そのため以下の攻略では、基本的にZ-ISMを選択したものとして進めているので、この点についてはご了承いただきたい。

喪流を使った攻め

小回りの効くあつかいやすい流派

それでは、具体的な各流派の攻めかたについて、まずは喪流から説明していこう。

喪流・地上戦の基本

冒頭でも説明した通り、喪流には小回りの効く通常技が多いので、相手を押さえ込む手段にはことかかない。地上でうろうろしながら、立ち中Ⓚ・立ち強Ⓚをこまめに出して、相手の通常技を潰していくことを第一に考えよう。このとき、立ち中Ⓚは相手にガードさせてプレッシャーをあたえるように、立ち強Ⓚは耐え切れずに手を出した相手に当てるように使い分けること。

心理的には、これらのほかに下段攻撃も散りばめていきたいところだが、連続して攻撃をガードし続けた相手はガードクラッシュを恐れ、そのうち手を出してくるはずなので、半端な下段はかえって効率が悪い。下段を出すなら、ダウンを狙えるしゃがみ強Ⓚを狙っていこう。

逆瀧を選択に組み込んでみる

このように地上戦で相手を押しているとき、つねに頭に入れておきたいのが、必殺技の逆瀧（→↓↘＋Ⓚ）。この技はコマンド入力直後から足元の判定がなくなるので、通常技を空振りしたときに入力しておいて、技の戻りを狙った相手の足払いを蹴り上げてやろう。スキも小さいので、読まれていなければ反撃を受けることもない。

もしも逆瀧がヒットしたら、そのまま追加入力を最後まで入れるのが手堅いが、途中で止めて相手より先に着地し、空中コンボを狙ってみるのも面白い選択だ（連続技参照）。

本命はジャンプ攻撃からのゼロコンボ

ここまでに挙げた作戦で相手の意識を地上戦に釘付けにすれば、跳び込みの成功率は格段に上昇しているはずなので、ジャンプ中Ⓚから密着してゼロコンボを狙ってみるといい。ゼロコンボは、しゃがみ弱Ⓚ×2→しゃがみ中Ⓚとつないでみて、もしもヒットしていたらキャンセルしてレベル2以上の惨影（↓↘→↓↘→＋Ⓟ）につないでいく。

ただし、毎回跳び込みからゼロコンボに移行していたのでは芸がない。跳び込み→投げや、空中でなにも出さずに下段攻撃など、相手のガードを揺さぶる選択を組み込んで、本命のゼロコンボを通しやすくすることが必要だ。

元の通常技・ガード硬直差

＜喪流＞

	立ち	しゃがみ
弱Ⓟ	+3	+2
中Ⓟ	+2	+2
強Ⓟ	+3	+5
弱Ⓚ	−5	+3
中Ⓚ	+1	±0
強Ⓚ	+4	−6

＜忌流＞

	立ち	しゃがみ
弱Ⓟ	±0	+1
中Ⓟ	−5	−1
強Ⓟ	±0	+2
弱Ⓚ	±0	−6
中Ⓚ	−5	−4
強Ⓚ	−1	−14

元の通常技をガードさせたあと、どちらのほうが先に動けるかを調査したもの。表中の数字が"＋"のものは、ガードさせたあと、元のほうが先に動ける。単位は1/60秒。数値は編集部調べ。

これだけは覚えておきたい 喪流の重要技

技名	用途	技の特徴
立ち中Ⓚ	地上戦	●回転力があり、そこそこのリーチもある。ガード上等で出して、相手を押し込んでいく。
立ち強Ⓚ	地上戦	●喪流の立ち技の中でもっともリーチが長い。判定も強く、ガードさせてもこちらのほうが大幅に早く動けるので多用したいが、やや大振りなので相手に跳ばれると厳しい。
しゃがみ強Ⓚ	地上戦	●喪流の通常技の中でもっともリーチがある。ヒットさせればダウンを奪えるが、非常にスキが大きいので多用は禁物。立ち中Ⓚ・立ち強Ⓚとのリーチ差を活かして当てたい。
逆瀧	地上戦	●一応対空としても使えるが、無敵時間がないので信用しすぎてはならない。それよりも元の通常技の戻りを狙ってきた相手の足払いを刈る用途に適している。スキが少ないのも使いやすい。
しゃがみ強Ⓟ	対空	●やや早めに出す必要があるが、対空性能は非常に高い。
百連勾	割り込み	●相手に通常技で固められたときに有効。ガード中にボタン連打をすることで甘い連係に割り込める。
ジャンプ中Ⓟ	跳び込み	●下方向に攻撃判定が強く、めくりにも適している。ただし、いくら強いとはいえしょせん中攻撃なので、やや地上技につなげにくいのが難点か。

STREET FIGHTER ZERO3

忌流を使った攻め

相手の防御を崩す流派

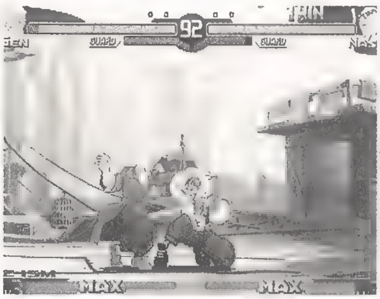
比較的オーソドックスな喪流に対して、忌流はやや変わった攻めかたが要求される流派である。

忌流・地上技の基本

冒頭でも説明した通り、忌流には小回りの効く通常技が少ないので、喪流のようにバリエーション豊かな地上戦を展開することはできない。しかし、攻撃判定が強くリーチもある立ち弱Ⓟをつねに出すようにすれば、相手に近寄りづらいという印象をあたえることができる。このとき、しゃがまれると立ち弱Ⓟが当たらない相手もいるが（下表参照）、そういった相手にもプレッシャーはあたえているので、常に弱Ⓟは出し続けること。

立ち弱Ⓟだけでは攻めの柔軟性に欠けると思ったときには、ときおり蛇穿（⬅タメ➡＋Ⓟ）を出していく。この技は前転しながら突きを繰り出すので、立ち弱Ⓟと併用することで相手の距離感を狂わせ、攻撃を出しにくくさせる効果がある。ただし、スキが非常に大きいので、なるべく先端部分をヒットさせて反撃を受けにくくしよう。

忌流の地上戦は、このふたつの技を中心に組み立てていくのだが、どんなに技術が向上しても忌流だけで地上戦を勝ち抜くことは不可能である。元の地上戦は、あくまで喪流をメインにして闘うということを忘れないようにしよう。



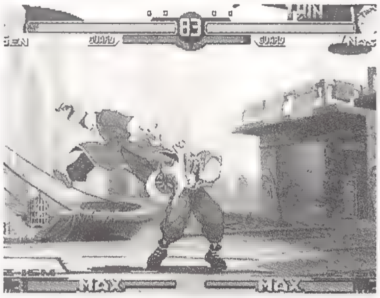
忌流の地上戦は立ち弱Ⓟが中心。こまかく刻んでいけば相手も近寄りにくい

空中戦からガードを崩す

地上戦の不自由さにくらべて、忌流の空中戦の選択はかなり豊富である。その中でも特に使える技は、ジャンプ中Ⓚ・強Ⓟ・強Ⓚの3種類。それぞれに違った効果があるので、まずは下表を見て使いかたを把握しておいてほしい。

これらの3つのジャンプ攻撃の中で、もっとも汎用性が高いのがジャンプ強Ⓚ。この技は、追加入力すると空中2段攻撃になるので、1段めをガードさせたあと、さまざまな選択を迫れる（別図参照）。どの選択も、壁際でヒットさせれば必ず大ダメージにつながるので、なるべく相手を追い詰めた状態から狙っていきたい。また、ジャンプ強Ⓚの別の用法として、相手の目の前で垂直ジャンプから出すという手もある。この技は横方向へリーチが長いので、相手の地上技の範囲外から出すようにすれば、ローリスクで相手の行動を制限できる。状況に応じてふたつの用法を使いこなして、積極的に相手のガードを崩していこう。

忌流の空中戦で重要なのは、相手に判断を迷わせること。ここではひとつしか例を挙げられなかったが、さまざまなジャンプ攻撃を使い分けて、攻撃が単調にならないようにすること。



空中戦は選択肢が豊富。めくり・空中2段・対空潰しを使い分けて幻惑する

これだけは覚えておきたい 忌流の重要技

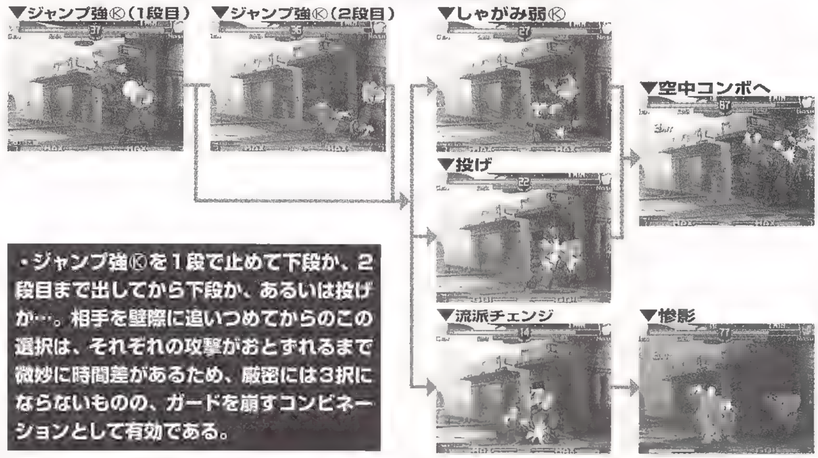
技名	用途	技の特徴
立ち弱Ⓟ	地上戦	●威力・判定・リーチのすべてにおいて優れた性能を持つ。連射も効くので密着から数発ガードさせればガードパワーゲージの削りにも使える。
しゃがみ中Ⓚ		●忌流唯一の「まともな下段」。性能はあまりよくないが、立ち弱Ⓟと併用して使っていかないと相手が立ちガード安定になってしまうので、適度に混ぜること。
蛇穿		●スキが大きいので多用は禁物だが、先端部分だけをかすめるように使うことで相手にプレッシャーをあたえることができる。また、早めに出せば飛び道具の下をくぐれる。
しゃがみ強Ⓚ	対空	●かなり強い対空兵器だが、遅れて地上ガードされたら明日はないので要注意。
ジャンプ中Ⓚ	跳び込み	●異常に高いめくり能力を持つ。相手を大きく跳び越えつつ使うと効果的。
ジャンプ強Ⓚ		●忌流の跳び込みの大本命。2段攻撃にして相手をしゃがませるか、1段止めから下段に移行するか…いずれにしてもガードを崩す能力が高い。また、横方向にリーチが長いのもポイント。
ジャンプ強Ⓟ		●早めに出して相手の対空兵器を潰すのに使える。
しゃがみ弱Ⓚ	特殊	●ヒットした相手を浮かせる下段攻撃。ジャンプ攻撃絡みの連係から狙っていきたい。

忌流・立ち弱Ⓟのヒット状況

ベガ	△	バーディー	○	ブランカ	△	ロレント	○
ナッシュ	○	豪鬼	○	ケン	○	さくら	×
春麗	○	リュウ	○	ダルシム	○	元	×
サガット	○	本田	△	ソドム	○	ローズ	×
ダン	○	コーディー	○	キャミィ	○	ユーリ	○
ガイ	×	かりん	×	アドン	○	ユーニ	○
ミカ	×	バルログ	○	ザンギエフ	○	バイソン	○

忌流の立ち弱Ⓟは、相手によってはしゃがまれるとヒットしないが、その状況を調査したのが上の表である。「○」はしゃがまれてもヒットし、「×」はしゃがまれるとヒットしない。「△」が微妙で、密着状態でしゃがまれたときのみヒットしない。

忌流の大本命・ジャンプ強Ⓚからの選択



・ジャンプ強Ⓚを1段で止めて下段か、2段目まで出してから下段か、あるいは投げか…。相手を壁際に追いつめてからのこの選択は、それぞれの攻撃がおとずれるまで微妙に時間差があるため、厳密には3択にならないものの、ガードを崩すコンビネーションとして有効である。

流派切り替えについて

目的を持った切り替えが重要だ

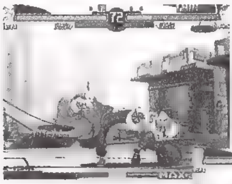
ここまで、各流派の基本的な闘いかたについて説明してきたが、実戦では流派を切り替えるタイミングが問題になってくる。そこで、切り替えの目的と実際のタイミングについて説明していこう。

喪流から忌流への切り替え

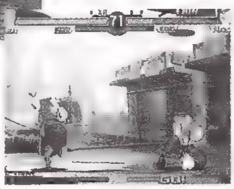
喪流から忌流への切り替えは、基本的に攻撃的な流派切り替えと考えよう。冒頭でも述べた通り、喪流はあつかいやすいものの、相手のガードを崩して致命傷をあたえる能力が低いので、最後の詰めのステップで忌流に切り替え、トリッキーなジャンプ攻撃でガードを揺さぶるのが狙いだ。

切り替えタイミングの目安としては、通常技をガードさせたり（ガード硬直差参照）、ダウンを奪ったりして、相手が動けない瞬間。要は、元のほうが先に動けるような状況を作ってから切り替えるというわけだ。流派切り替えコマンドは、たとえ元が行動不能でも受け付けられているので、技の硬直中に入力しておいて、行動開始とともに忌流になっているようにすること。

そして、忌流に切り替えたのなら、ためらわずに跳び込みから攻撃する。ここで跳び込めないようなら、わざわざ地上戦が苦手な忌流に切り替えるよりも喪流のまま闘ったほうがいいはずなので、切り替えたからには迷わず攻撃を継続したい。



喪流から忌流への切り替えは、相手よりも元のほうが先に動ける技をガードさせ…

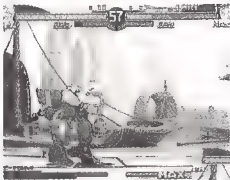


技の硬直中に忌流へと切り替え。切り替えたからには躊躇せずジャンプ攻撃したい

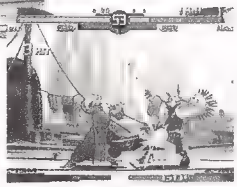
忌流から喪流への切り替え

これに対して、忌流から喪流への切り替えは、基本的に防御的な流派チェンジである。忌流は接近戦での防御能力が低い（しゃがみガード状態から出せる通常技が使いにくい）ので、相手に近距離でまとわりつかれたときなどは、喪流のほうがラッシュから脱出しやすいのだ。

このときの流派切り替えは、元のガード硬直中におこなうことになるのだが、注意しなければならないのが相手の投げ技。相手は通常技をガードさせてからスムーズに投げに移行できるのに対して、こちらは流派切り替えによって負荷がかかるため非常に対応しにくい。さすがに切り替えのタイムロスまで読んだうえで投げにくる相手にはお手上げだが、注意しておくにこしたことはない。



相手に攻めたてられているときには、無理に忌流のまま切り返そうとしてはならない



割り込みに適した技の多い喪流にしたほうが、ローリスクで攻守を入れ替えられる

切り替えのバリエーションを増やす

おおまかな流派切り替えの考えかたとしてはこんなところだが、特定の通常技同士を特定の順番で出す、いわゆるコンビネーションとしてなら、流派切り替えのバリエーションはもっと広がる。当然、複雑なコンビネーションになるほど反復練習は必要になってくるが、攻めに緩急をつける意味でも、オリジナルのコンビネーションは数多く用意しておいたほうがいいだろう。

最後に、筆者がよく使うコンビネーションをいくつか挙げておくので、参考にしてほしい。

①忌・蛇穿→切り替え→喪・逆瀧or百連勾
②喪・立ち強Ⓚ→切り替え→忌・しゃがみ強Ⓟ
③喪・逆瀧空振り→切り替え→忌・ジャンプ中Ⓚ
④忌・立ち小Ⓟ→切り替え→喪・ジャンプ中Ⓚ
⑤忌・立ち中Ⓟヒット→切り替え→喪・逆瀧
⑥忌・ジャンプ強Ⓚ→切り替え→喪・ゼロコンボ

X&V-ISMについて

ここまでの攻略がZ-ISMを前提としたものだったので、X&V-ISMについても簡単にコメントしておこう。

●X-ISM

X-ISMは、地上の通常技が遠距離と近距離で自動的に切り替わるようになっているのが最大の特徴だが、この遠近切り替えはデメリットとしてはたらくことが多い。もっとも注意しなければならないのが立ち強Ⓚで、遠距離の立ち強Ⓚ（喪流・立ち強Ⓚ）を出そうとして近距離の立ち強Ⓚ（忌流・立ち強Ⓚ）が暴発してしまうと、ほとんどのしゃがんでいる相手に当たらないうえに反撃を受け、最悪の結果を招きかねない。

また、ジャンプ攻撃については、喪流・忌流の技がいり混じった構成になっているが、肝心の忌流・ジャンプ強Ⓚはこの中にふくまれていないので、跳び込みから相手のガードを崩しにくくなっている。

めくりの用途にはジャンプ中Ⓚ（忌流・ジャンプ中Ⓚ）が使えるが、この技は地上につなげにくいので、ヒットしても大ダメージは期待できない。

なんだかネガティブな説明になってしまったが、実のところX-ISMは全体的に攻撃力は高いので、意外と戦えるようにはなっている。特に、地上戦のしゃがみ弱Ⓚ×2→しゃがみ弱Ⓟ→惨影の威力には期待できるので、X-ISMの元を使う場合には、あまり跳び込まずに地上でダメージを稼ぐようにするといいだろう。

●V-ISM

V-ISMでの闘いかたは、基本性能がZ-ISMと似ているだけあって、通常戦闘では意識してZ-ISMと変更する点はない。だが、スーパーコンボがないので、連続技についてはオリジナルコンボを使ったものに変更する必要がある。

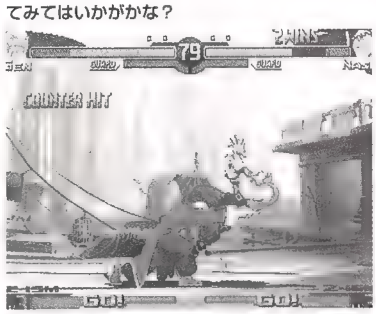
オリジナルコンボを使った連続技は、喪流の弱Ⓟ＋弱Ⓚで発動して、逆瀧2〜3発止めを繰り返すだけ。きちんと着地の隙を逆瀧でキャンセルすれば、相手に受け身をとられることもないので、着地のキャンセルタイミングは慎重にすること。

途中、相手が高く浮いてしまうこともあるが、そういった場合には逆瀧の着地の隙を立ち強Ⓚなどで空キャンセルして時間を稼いでから、改めて逆瀧を出していくといい（受け身をとられない理由については、システムページ参照のこと）。ダメージは、オリジナルコンボの時間中の逆瀧が全段ヒットして3〜4割といったところ。

おまけコラム この技を使って勝ちたい！

元には奇妙な効果を持った技がたくさんあるが、あまりにも奇妙すぎて実戦では使いにくいものも多い。しかし、それでもぜひ使っていきたいふたつの技がある。喪流のスーパーコンボ・死点穴と、忌流のしゃがみ強Ⓟがそれだ。

死点穴はヒット後のカウントダウンの時間をいかにしのぐか、忌流のしゃがみ強Ⓟは発生の遅い技でどうやってカウンターを狙うかが非常に面白い。なんとか使って、ワンランク上の元を目指してみてはいかがかな？



カウンターでヒットさせれば大ダメージ！だが、どうやって当てる？

連続技

空中追撃チャンスはたくさんあるぞ！

喪流・ゼロコンボから

※Ⓒはキャンセルで出す

しゃがみ弱Ⓚ
↓
しゃがみ弱Ⓚ
↓
しゃがみ中Ⓚ
↓
ⒸLv.2惨影
→ 逆瀧×6（あるいは途中止めからさらにコンボ）
→ 忌流・Lv.1蛇咬叭
→ Lv.1死点咒（じゅうぶん引きつけること）
→ 通常技各種



ゼロコンボからレベル2惨影は、喪流の主力連続技。惨影がヒットしたら浮いている相手に追撃するチャンスもある

逆瀧途中止めから

※Ⓒはキャンセルで出す

逆瀧×3～4発
⇩
立ち中Ⓟ
→ Ⓒ逆瀧×3～4発
→ Ⓒ逆瀧×6～8発
→ Lv.3惨影（着地寸前）
→ 忌流・Lv.3蛇咬叭
→ 通常技各種



逆瀧は、基本的に全段打ちきりが安定だが、途中で止めて拾いなおし、大ダメージを狙っていくという手もある

Ⓟ投げor忌流・しゃがみ弱kが壁際でヒットしてから

忌流・ジャンプ強Ⓚ×2発 ➡ 立ち弱Ⓟ ➡ しゃがみ弱Ⓚ
Ⓟ投げ
→ 喪流・立ち強Ⓟ
 → Ⓒ逆瀧×6発
 → 忌流・蛇咬叭
→ 蛇咬叭
→ 喪流・惨影（Lv.3のみ画面中央でもOK）
→ ジャンプ強Ⓚ×2発

※Ⓒはキャンセルで出す



壁際でⓅ投げ・忌流しゃがみ弱Ⓚを当てる機会は多い。小さく浮いた相手にすかさず蛇咬叭などで追撃を狙おう

ここでは、元の連続技を紹介していこう。厳密には受け身で回避されるものが多い（図中では白い矢印でつながっている部分）が、それらも有効な連係になっているので、併せて表記した。

喪流・ゼロコンボからの連続技

ゼロコンボから惨影へとつないでいく連続技は、喪流の重要なダメージ源である。最低でもしゃがみ弱Ⓚ×2→しゃがみ中Ⓚ→Lv.2惨影くらいはできるようになっておくこと。

惨影がヒットしたら、相手が元に向かって引き寄せられるように吹っ飛ぶので、さまざまな追撃が狙える。もっともダメージが大きいのは蛇咬叭による追い打ちだが、ゲージを消費するのが嫌なら逆瀧を出して相手の様子を見るといい。

また、変わった追撃としては、惨影の硬直が解けた瞬間に死点咒を狙うという手もある。うまくいけば死点咒の2発めと3発めがヒットし、カウントダウンがはじまる。

どの追撃も、相手にレバー後ろ入れ受け身をされると確定しないが、受け身を読んでいたら地上で待ちかまえ、対空兵器で撃墜する手もあるので、覚えておいて損はない。

逆瀧途中止めからの連続技

喪流では、地上戦で相手の足払いを逆瀧で巻き上げる機会が多いが、このときⓀボタンを連打しながら逆瀧を出すことによって、相手よりも先に着地し、空中の相手に追撃を狙っていくことが可能。もちろん受け身をとられる可能性もあるが、相手にしてみれば虚を突かれた形になるので、なかなか素早く受け身をとるのは難しい。

首尾よく相手よりも先に着地できたら、とりあえず立ち中Ⓟを出してみよう。立ち中Ⓟがヒットすれば相手は少し浮き直すので、そのままキャンセルして必殺技につないでいく。

最もダメージが高いのは蛇咬叭ルートだが、受け身ポイントが2ヶ所あるので、さすがに実戦で決める機会は少ない。安定感を求めるなら、逆瀧×3→立ち中Ⓟ→逆瀧×6を狙ってみよう。

壁際で浮かせてからの連続技

相手を壁際に追い込んで、Ⓟ投げや忌流のしゃがみ弱Ⓚをヒットさせてからも、空中の相手に追撃が狙える。これらの技は、忌流のジャンプ強Ⓚ絡みの選択（忌流の頁参照）から狙っていけるので、非常に実戦的といえる。

実際に狙える技については図を参照してもらうとして、ダメージと安定度の両方を求めるのなら、Lv.3蛇咬叭を狙っていくといい。全体力の半分以上を奪えるうえに、受け身で回避しようとしても無敵時間がとけた瞬間に蛇咬叭が捉えるので、回避はほとんど不可能なのだ。

対戦攻略 キャミィ

X-ISM Z-ISM V-ISM

強力な奇襲で翻弄し、キャノンスパイクで相手の攻めを封じる。追いつめて瞬殺せよ。

担当：ギィ

親衛隊「キラービー」暗殺術基礎

牽制・奇襲・迎撃の三位一体

キャミィの対戦の基本は、牽制のしゃがみ中Ⓚから始まる。相手の牽制技のぎりぎり間合い外をふらふらして誘い、踏み込んだところや、技を空振りしたところに、しゃがみ中Ⓚや遠距離立ち強Ⓚの先端を当てていこう。判定、リーチで勝る相手には、逆に強気で押してもいい。ただし、しゃがみ中Ⓚは当ててもやや不利なので深追いは禁物。

また、飛び道具や牽制技を先読みしての跳び込みも常に意識しておきたい。飛び道具はアクセルスピンナックル（→↘↓↙←＋Ⓟ）で、見てから抜けることも可能だ。

逆に相手の跳び込みにも注意を払うこと。ときには先読みも必要だが、間合いやタイミング、技を素早く判断して的確な対空技で返していこう。

このしゃがみ中Ⓚの間合いから一歩踏み込んだ位置は、しゃがみ中Ⓟ、遠距離立ち中Ⓟの間合い。

判定の強さと発生の早さを生かして相手の技をつぶすのに役立つ。このあとキャミィ有利なので強気にいこう。カウンターヒットしていれば、しゃがみ中Ⓚが連続技になるぞ。

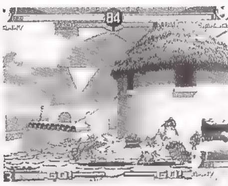
また、この間合いはジャンプ弱Ⓚでめくれる間合いでもある。跳び込みのチャンスもつねにうかがい、めくり弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ×2→（キャンセル）強キャノンスパイクの連続技を狙おう。

逆に、しゃがみ中Ⓚ間合いから一歩下がった距離（しゃがみ中Ⓚの先端ヒット／ガード後を含む）は、弱スパイラルアロー（↓↘→＋Ⓚ）と中フーリガンコンビネーション（↙↓↘→↗＋Ⓟ。以下フーリガンC.）という2つの強力な奇襲技の間合いだ。

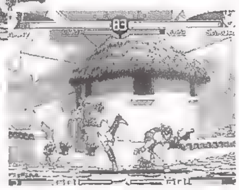
奇襲からの罠　スパイラルアロー

奇襲技スパイラルアローの強さは、先端部の判定の強さ、ガードされても反撃を受けないスキの小ささにある。ただし、出かかりは判定も弱く、めり込んでガードされるとスキだらけなので、先端（終わり際）を当てるよう間合いを合わせ、弱・中・強を使い分けていこう。これを利用して、先端をガードさせ、手を出してきた相手にキャノンスパイク（→↓↘＋Ⓚ）やLv.2～3のスピンドライブスマッシャー（↓↘→↓↘＋Ⓚ）を合わせる、というトラップが効果的。しかし、これで手を出してこなくなっても、キャミィ不利は変わらず、弱攻撃も届かないので、固めや投げに移行するのは効果的ではない。しかし、実はここから跳び込めば、めくり弱Ⓚを狙うことができるチャンスだ。

当然、スーパーコンボが怖いので、ときにはガードで様子を見ることも必要だ。



間合いに注意してスパイラルアローの先端をガードさせ、



手を出してきたところをキャノンスパイクなどでカウンター。基本的なトラップだ

心理的効果も絶大　フーリガン

基本は中フーリガンC.で、引きつけて追加入力、相手を画面端に追い込みやすいクロスシザースプレッシャー（以下C.S.プレッシャー）を狙おう。

ただし、フーリガンC.を立ちガードされると、後退されて届かない状況がある。これを防ぐには、

①読みで強フーリガンを使う…欠点：しゃがまれていると跳び越えてしまう

②画面端に追いつめて使う…欠点：当然、画面端に追いつめてからしか使えない

③レイザーエッジスライサー（以下R.E.スライサー）を使う…欠点：しゃがみガードされる

状況によって使い分けたいが、おすすめは③のR.E.スライサー。レバー後ろで歩いているのを、見てから判断できるためだ。さらにこの場合、条件反射的に反応して出した立ち弱Ⓟなどの下をくぐってヒットすることも多いのだ。



引きつけて投げ、一気に画面端に追いつめられるC.S.プレッシャーを狙っていこう



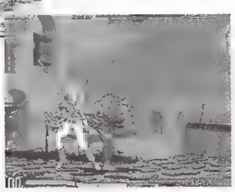
後退しているようならR.E.スライサーに切り替える。立ち技をスカし、足元を襲う

守りの生命線　キャノンスパイク

ラッシュの強力な相手に一度固められると、あっという間にガードクラッシュさせられてしまう『ZERO3』。しかし、キャミィは連続ガードの連係でない限りは、ほぼ例外なく割り込めるキャノンスパイク（しつこいようだが必ず強を使うこと）という強力な、しかもゲージを必要としない必殺技を持つ、恵まれたキャラなのだ。



弱→中や中→強の隙間が狙い目。威力もあるので積極的に狙おう



オリジナルコンボ発動と組み合わせればより確実。連続技を決めろ

実際、連続ガードになっている連係は少ないのでチャンスも多い。むやみなバクチは禁物だが、ガードクラッシュさせられてしまえば同じことなので、反撃を恐れず、積極的に狙っていこう。もちろん、起き上がりなどにも同じことがいえる。

X-ISMまたはZ-ISMなら、スピンドライブスマッシャー（Z-ISMはLv.3、最低でもLv.2）も、割り込み技として強力。V-ISMでは、オリジナルコンボ発動→キャノンスパイクとすることで、より信頼性が上がり、さらにここから連続技を決めることができるぞ（次ページ連続技参照）。

状況別対空技

もっとも頼りになるのは出かかり無敵で、引きつければ空中ガード不能の強キャノンスパイク。

しゃがみ強Ⓟもお手軽ながら判定が強く、とっさの対空として使いやすい。

この2つが苦手とするのが、真上や、めくり狙いの跳び込み。真上に対しては近距離立ち中Ⓟとリバースシャフトドライバーがおすすめ。めくり狙いにはリバースシャフトドライバーも使えるが、早めの空中Ⓟ投げがベスト。同じめくりでも、ザンギエフのボディプレスなどは引きつけてキャノンスパイクが確実。

空対空ではジャンプ中Ⓚが上方向に、ジャンプ中Ⓟが下方向に、ジャンプ強Ⓚが横方向にリーチが長く、強いので、これらも活用していこう。

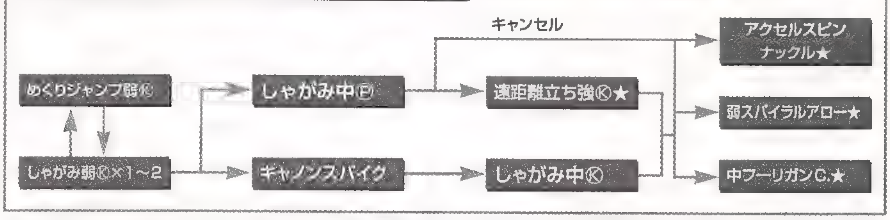
遠距離での連係

固め能力はあまり高くないキャミィだが、めくり弱Ⓚなどの跳び込みがガードされたあとなど、密着になるチャンスがあれば、やはりガードクラッシュを意識させるため、効果的に固めていきたい。

基本の流れは図を参照して欲しい。この中で、連続ガードになっているのはしゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚのみで、それ以外は割り込まれる可能性がある。しゃがみ弱Ⓚ×2のあとは、めくり弱Ⓚの間合いなので跳び込むのも手。

キャミィの近距離連係（固め）パターン

※★の技ヒット後は「画面端でのラッシュ」へ



また、いずれのポイントも、あえて途中で止めてレバーのみコマンドを入力して様子を見ておき、キャノンスパイクでのカウンターを狙うというのもひとつの手だ。

画面端でのラッシュ

キャノンスパイク、スパイラルアロー、C.S.プレッシャー、通常投げ、空中投げ、カウンターヒットの遠距離立ち強Ⓚ、と相手を画面端に追いつめる手段を多く持つキャミィ。ここからのラッシュもまた強力。吹っ飛ばしてからの追撃にとぼしいので、このまま逃さず、一気に大ダメージをあたえておきたい。

特に一切受け身の取れない**C.S.プレッシャー、通常投げ、空中投げ**、地上受け身しか取れない**キャノンスパイク**からが強力。ヒット後、間髪入れずに**アクセルスピンナックル**か**中or強のフーリガンC.**を出すのが強力。アクセルスピンナックルは起き上がりにきれいに重なり、フーリガンC.は無敵技か、立ち弱Ⓟ連打でしか返せない微妙なタイミングで投げを狙うことができる。フーリガンC.（C.S.プレッシャー）→フーリガンC.…というループも回避困難で非常に強力なラッシュだ。アクセルスピンナックルはガード後キャミィ有利なので、キャノンスパイクなどで選択を迫ることができる。

スパイラルアロー、カウンターの遠距離立ち強Ⓚ後、空中受け身の着地点にフーリガンC.を合わせるのも強力な戦法だ。

また、V-ISMであれば、中でオリジナルコンボ発動～強キャノンスパイクが強力。無敵技かゼロカウンターで相打ちを取るくらいしか脱出法がなく、当たればそのまま連続技になるのだ。



画面端では起き上がりや受け身の着地にフーリガンC.を狙うか、

アクセルスピンナックルを重ねるラッシュが強力無比。追撃も忘れずに

V-ISM専用必殺技

キャノンストライクは判定が強く、スピードも速いので、地上戦からいきなり狙うのが効果的。

また、弱を当てないように出し、手前や背後に着地する奇襲も使える。このあとは同様に、しゃがみ弱Ⓚ、投げ、キャノンスパイク（オリジナルコンボ）で選択を迫ろう。キャノンリベンジは実戦レベルでは弱が対空に使える程度。あとは表を参照。

キャノンリベンジ対応技一覧

キャラ	中段技	弱	中	強
リュウ	鎖骨割り	△	○	×
ケン	稲妻かかと割り	×	○	×
豪鬼	頭蓋破殺	△	○	×
さくら	フラワーキック	×	○	○
かりん	エレガントキック	×	○	○
ガイ	首砕き	×	○	×
アドン	ジャガークランチ	×	○	×
ダルシム	ヨガショック	×	○	○
元	忌流・立ち中Ⓟ	○	○	○
ユーリ&ユーニ	フォーリングアーク	△	○	×

※○＝取れる　×＝取れない　△＝とれるが当たらない

連続技

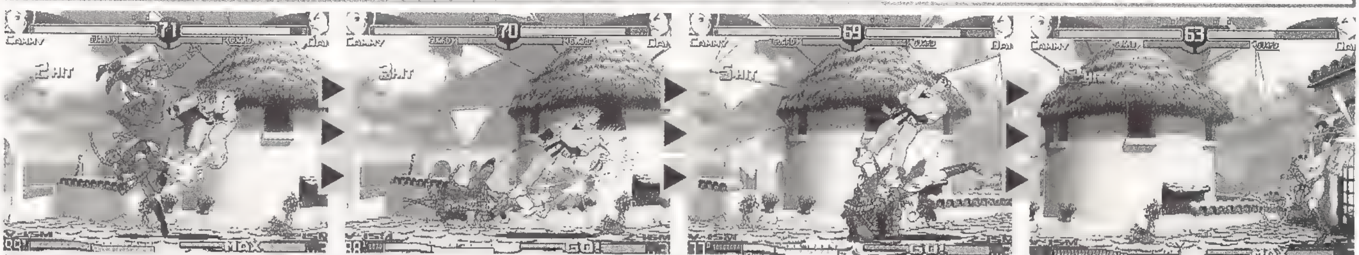
すべてはキャノンスパイクのために

●①めくり弱Ⓚ──→しゃがみ弱Ⓚ×2──→強キャノンスパイク（orスピンドライブスマッシャー）

●②ジャンプ強Ⓚ──→近距離立ち中Ⓟ──→強キャノンスパイク（orスピンドライブスマッシャー）

●③（画面端で）アクセルスピンナックル──→強キャノンスパイク（orリバースシャフトドライバー）

●④オリジナルコンボ弱発動→（強キャノンスパイク→強スパイラルアロー→遠距離立ち強Ⓚ）×n→（強キャノンスパイク→遠距離立ち強Ⓚ）×n



操作も簡単で、無敵技からはじまって画面の位置に関係なく体力の半分を奪える。画面端の少し手前で、キャノンスパイク連発モードに切り替えるのがポイント

①は正面からでも可能だが、その場合、キャノンスパイクがスカる危険性がある。また、しゃがみ弱Ⓚ×2をしゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟにしたほうが、技の暴発を防ぎやすくおすすめ。

②は完全に気絶時や、スキに跳び込んだとき用の連続技。ジャンプ強Ⓚをかなり高い打点で当てても連続技になる。

③は一応追撃なのだが、実質、回避不可能な連続技。受け身を取れば、かえって威力が上がる。

④はオリジナルコンボの連続技。キャノンスパイクから入るのが実用的。すべてキャンセルでつなげていこう。画面端までは強キャノンスパイク→強スパイラルアロー→遠距離立ち強Ⓚを繰り返し、画面端に近づいたらキャノンスパイク→立ち強Ⓚ連発するだけ。体力ゲージの6～7割を奪う。

対戦攻略 E.本田

X-ISM Z-ISM V-ISM

オリジナルコンボで強百烈張り手。この快感はこいつでしか味わえない。ん〜最高!!

担当:MVP

本田基礎

本田というキャラは

本田はVでこわす

ISMセレクトで悩んでいる人はいるだろうか。本田に関していえば「V-ISM」で決まりって感じだ。なぜそうなのかをサラッと説明しよう。

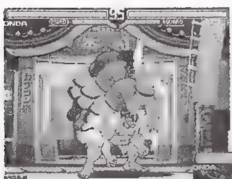
まず本田がどういうタイプのキャラかをかいつまんでみると、対空兵器がそこそこあり、地上戦はさほど強くなく、跳び込みが多くてそこからラッシュをかける、ということが挙がる。

対戦相手のキャラによっては、地上戦なんてさせてもらえないこともあり、本田にとって跳び込みはかなり重要なウエイトをしめる。では、跳び込みは強いのか？というと、ジャンプは低いがゆっくりしているので撃墜されやすく、使うジャンプ攻撃の種類は多いが、選択肢があるということはそれだけ読みもはずれることがあるわけで、結局、強くはなく普通程度なのである。

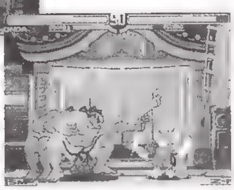
くわえて溜めキャラ。相手が攻めてきてくれればスーパーコンボも出しやすいが、自分から攻めるときは臨機応変、というわけにはいかない。

そこでオリジナルコンボの出番である。50%あるだけで、どんどんジャンプしていけるし、攻めているときでもつねに相手に合わせて発動できる。

さらに重要なのが「たとえ連続技にならなくても、強百烈張り手（強Ⓟ連打）のケズりで十分減らせる」のである。もちろん投げという選択もあるので、ミスってもフォローがきくのだ。



跳び込みキャラで跳び込みが普通、ということはもうオリコンがメインとなるだろう



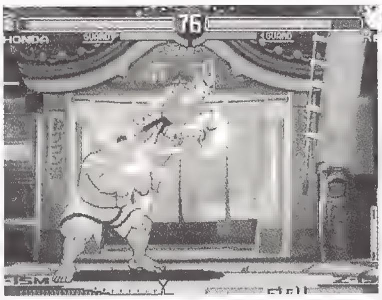
ケズリがバカにならない本田のオリコン。この快感は、このキャラの特権だ

オリジナルコンボについてもう少し触れると、ゲージの溜まりが早いので、本田のような跳び込みの選択に混ぜていくことが何度もできるわけだ。

ダメ押しでZ-ISMのことを書くと、Lv.3スーパーコンボが安心できないということ。富士颪（⬅タメ➡⬅➡＋Ⓚ）も中間距離になるとやや恐い。大蛇砕き（Lv.3限定、レバー2回転＋Ⓟ）は自分が攻めていなけりゃ決まりにくい。もうこれで充分だろう。本田はV-ISMがおすすめである。

頭突きと対空をしっかりと

本田の対空といえば、弱スーパー頭突き（⬅タメ➡＋Ⓟ）があまりにも有名。で、今回もそれでいい。一応弱スーパー頭突きについて触れておくと、下段に弱いということが挙がる。一瞬の無敵でうまく足払い系をかわすこともあるが、基本的につぶされると思ったほうがいい。相手の連係等に割り込むときは強のほうが体がすぐに横になるので、足払いをスカしやすい。



やっぱり頼りはこの頭突き。一応、早めの中スーパー百貫落としもいいぞ

なぜ足払いに弱いかを説明したかというと、引きつけが重要だが引きつけすぎはダメということが言いたいためだ。下半身に攻撃を合わせられるような、下方向に強いジャンプ攻撃に対して普段の感覚でスーパー頭突きを出すとつぶされてしまう。こういう相手には、空中ガードされるのを覚悟で、気持ち早めに出していこう。

その他の対空はいずれも通常技で、自分のタメがないときに使う。使う技は近距離立ち強Ⓚ、近距離立ち強Ⓟで、とっさに立ち中Ⓟもなかなかいい。

立ち強Ⓚは通常技にしてはかなり強い対空で、自分の斜め上からやや前方までの広範囲をカバーしている。早めに出していけばほとんど落としていけるぞ。ただしダメージは低めだ。

それに対し、立ち強Ⓟは真上に強いので、端でのラッシュで空中受け身を取った相手に使う。ダメージが高いのでぜひ当てたい技だ。

ほかのISMはどう？

V-ISM以外での本田というのは、どういう感じだろうか？跳び込み主体のキャラで、その跳び込みも普通の強さ。まずはオリジナルコンボを抜いただけで跳び込みづらいのは分かるだろう。で、それを考えたうえで、跳ぶ比率はどうなるだろうか。

X-ISMは確かに高い攻撃力を持つが、同時に防御力も低い。つまりぴょんぴょん跳んでも、空中ガードもないし、ややキツい。ハイリスクハイリターンになっている。というわけで、手堅くいくなら弱スーパー頭突きの対空をメインに、そこから端に追いつめてラッシュ、というのがいいだろう。相手がうまければうまいほど、跳べなくなるのでガマンだ。

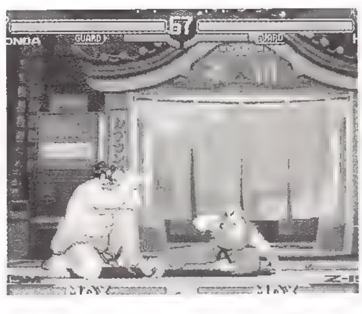
Z-ISM、V-ISMと違う通常技は、実はあまり気にならない。唯一立ち強Ⓟ（他のISMのしゃがみ強Ⓟ）がダウンしないのが影響して、起き攻めのチャンスが減…ん？ますます跳びたくなくなるね。やっぱり対空スタートで攻めるのがいいだろう。

Z-ISMはそこそこって印象。このISMでもっとも頼りになる有効な技は、Lv.3専用スーパーコンボの大蛇砕き。起き攻めでめくりジャンプ中Ⓚからピカーンといくのがいい。間合いは大銀杏投げと一緒なので、弱攻撃をガードさせた間合いからなら掴んでいける。一度決めたら、再度起き攻めにいって一気にケリをつけたいところ。

また、跳び込みにくいが空中ガードがあるのを利用して、垂直ジャンプを多めにするのもいい手だ。空対空で強い中Ⓟと、対地用の強Ⓚ（やや厳しい）、それに何もしないの3つの選択肢を使い分けていき、攻撃がヒットしたら前進していこう。垂直ジャンプを先読みで落としにきた相手には空中ガードすれば、本田のジャンプが低いことがさいわいして、着地で有利になっていることが多い。つまりラッシュのスタートである。

これらをまとめてみると、V-ISM以外はやっぱり攻めの第一歩である跳び込みの手駒が少なく、逆に相手に待たれると大苦戦。あとは気合いでがんばるしかなくなってしまう。

しかし、やはり受け身に回っている分、みずからダメージをあたえていくのが難しいのが現実。



攻め込めないなら待つ！しかないので、やっぱり今イチ？

基本戦術

地上：空中＝3：7でいこう

牽制というよりも『合わせ』

本田にはリーチが長くて、使える!!という技がほぼないので、基本的には相手の技に合わせる技をメインに使う。一応、ごくたまに払い蹴り（➡＋強Ⓚ）を使ってもいいが、バクチ要素が高い。

さて、合わせ技として使う技は？というと実は2つしかない。立ち中Ⓟとしゃがみ中Ⓟだ。基本的に立ち技には立ち中Ⓟ、しゃがみ技にはしゃがみ中Ⓟという具合で、相手の得意の牽制技に合わせていこう。

知識として絶対に覚えておいてもらいたいのが、相手の立ち弱Ⓟ連打である。これはスーパー頭突きを非常に止めやすく、しかも1キャラ分はなれた場所でされると返し技がほぼしゃがみ強Ⓚしかなくなってしまうのだ。立ち弱Ⓟを連打しつつ前進してきたら、1キャラ分になる前にしゃがみ強Ⓟで転ばしておきたい。

また、元の忌流立ち弱Ⓟは特殊で、これには立ち中Ⓟでしか返していけない（相打ち）。

地上での牽制は、これらにくわえて強スーパー頭突きの奇襲を混ぜればいい。

跳ぶ！この技は…

いよいよメインディッシュのジャンプ攻撃である。使う技はジャンプ強Ⓟ以外全部である。

ジャンプ弱Ⓟは、通常技対空をつぶしやすい。そこまで意識が回れば使っていこう。

ジャンプ中Ⓟは空対空で大活躍する。ジャンプの低い本田で、上を取られそうなときは迷わずこれだ。この技は上方向から横方向までカバーしているので、垂直ジャンプでジャンプ防止を兼ねて牽制しつつ跳び込みの機会をうかがうときも、非常に重宝するだろう。特にバルログやロレント相手の空中戦では最重要技である。



この技を使ってる？とにかく空対空で重宝するぞ



この技も重要。判定が上にいくので、通常技対空をスカしやすい

ジャンプ弱Ⓚは、本田の判定が上にいくので、通常技対空をスカしやすいのが特徴。これとジャンプ中Ⓚを使い分けて、あっさり撃墜されないようにしていくのが基本である。また、この技を立ちガードさせて大銀杏投げ（レバー1回転＋Ⓟ）やオリジナルコンボ、スカしてから同様の戦法も単純だが強力だ。

ジャンプ中Ⓚは、めくりはもとより、通常の跳び込みにも多用する。技が出ている時間が長いので、早めに出して空対空を兼ねつつ跳び込んでいけるのだ。地上技につなげることよりも、近づくことを目的とした技である。

ジャンプ強Ⓚは遠めから足の先をギリギリガードさせるように使うか、連続技（しゃがみ強Ⓚにつなぐ）を狙うときに使う。判定は全然強くないので（立ち弱Ⓟに負ける）過信は禁物。

そしてオリジナルコンボ。ジャンプ攻撃を出しつつ降りていくかスカすかして地上からいくかは、相手の対空技の攻撃位置次第。無敵でスカすようにしよう。空対空で使う場合は、上方向ならジャンプ中Ⓟ、正面ならジャンプ中Ⓚを出していくといい。

起き攻め講座

起き攻めのタイミングを見る

『ZERO3』の起き上がりのタイミングはキャラによって異なり、それがそのまま起き攻めのタイミングに関わってくる。

本田の場合、ダウン回避や受け身の取れない2つの技、つまりしゃがみ強Ⓚかしゃがみ強Ⓟを使ってダウンさせるのがメイン。

そして、この2つの技を当てたあと、相手方向にジャンプして、めくりジャンプ中Ⓚを出すか出さないかで2択をはかるわけだが、ここで1つ覚えておいてもらいたいのが、右の表である。

これは、2つの技を当てたあとにレバーを入れっ放しにしておき、めくりジャンプ中Ⓚが相手に低い打点で重なるかをあらわした表。◎が非常に具合よく重なることを示している。この場合はやや早めに中Ⓚを押していいので簡単かつ有効。

注意したいのが○と×。○は相手の起き上がりが早いため、めくりジャンプ中Ⓚが高めに重なってしまう。こういうキャラには、やや遅らせて中Ⓚを押す必要がある。強力な対空やスーパーコンボがかなり恐いところだ。

これとは逆のパターンが×。×は相手の起き上がりが遅いため、レバーを入れっ放しでジャンプしてしまうと、相手が起き上がる前に着地してしまうのだ。つまり、ダウンさせたら少し遅目にジャンプしていけばいいのである。

したがって、タイミングさえ覚えてしまえば、×は◎にできるということ。逆に、○はどうやってもそれ以上の重ねはできないということだ。

これらを考慮してもう一度表を見てみると、しゃがみ強Ⓚならば、バーディーとダン以外のキャラに低めのジャンプ中Ⓚを重ねられることになる。あとはタイミングを覚えるだけだ。

しゃがみ強Ⓟはリーチを活かして先端部分を当てることが多いので、当然めくりになることはあまりない。したがって、無理にジャンプ中Ⓚを使わず、強Ⓚや強Ⓟで跳んでもいいだろう。

表：起き上がりにめくり中Ⓚが重なるか

	しゃがみ強Ⓚ	しゃがみ強Ⓟ		しゃがみ強Ⓚ	しゃがみ強Ⓟ
リュウ	×	◎	ザンギエフ	×	◎
ケン	×	◎	元	◎	○
サガット	×	◎	ロレント	◎	○
春麗	×	◎	さくら	×	◎
アドン	×	◎	ブランカ	×	◎
バーディー	○	○	本田	×	×
ガイ	×	◎	バルログ	×	◎
ソドム	◎	○	キャミィ	×	×
ナッシュ	◎	○	コーディー	×	◎
ローズ	×	○	ミカ	◎	○
ベガ	◎	○	かりん	◎	◎
豪鬼	×	◎	バイソン	×	◎
ダン	○	○	ユーリ	×	×
ダルシム	◎	○	ユーニ	×	×

※ ×＝起き上がる前に着地してしまう
○＝打点が高めになってしまう
◎＝レバー入れっ放しでぴったり重なる

応用戦術

ラッシュとオリジナルコンボ

ダウンかガードクラッシュか

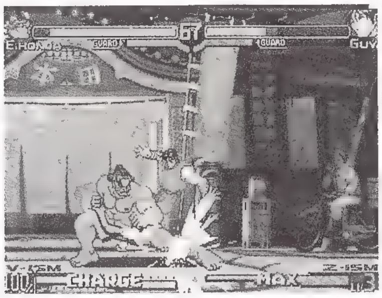
本田のラッシュはおもに4つの状況からはじまる。跳び込みに成功した、相手を転ばした（前頁参照）、弱or中の百貫落とし（⬇タメ⬆＋Ⓚ）を当てた、大銀杏投げを決めた、等である。

さて、これらラッシュで重要なことは、目的を分けるということ。つまり、再度ダウンを奪うか、ガードクラッシュを狙った連係をするか、である。

ダウンを狙う場合はめくり中Ⓚを使って、地上でしゃがみ強Ⓚか投げにつないでいく。スカしとめくりをしつこく繰り返して、貪欲に体力を奪っていこう。これを嫌ってジャンプする相手には空中投げを混ぜていく。これも組み入れよう。

連係の場合は立ち中Ⓟをあるきながら2発当てて、最後に立ち強Ⓟとやると、ガードパワーゲージを2目盛り以上減らせる。もちろんこれだけではなく、しゃがみ弱Ⓚ→弱or中百貫落としや、少し連係させてからしゃがみ強攻撃でダウンを狙ってもいい。しかし、まずはダウンを狙うのが吉。ガードクラッシュできそうなら連係に変えていこう。

連係の場合は、そのまま攻め続けるか待つかを選択し、攻めるならジャンプからオリジナルコンボ、待つなら弱スーパー頭突きを用意しておこう。



ダウンからの起き攻めを、いかに継続できるかが鍵。センスが問われるぞ

オリジナルコンボ発動時

ジャンプから、もしくは連係から発動した場合の技の組み合わせの例を見ていこう。

ここでは相手にヒットしているか、そうでないかを見極める必要がある。発動時にチェックしよう。

ヒットしそうな場合は、しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→強スーパー頭突き→中スーパー頭突きとつなぎ、あとは端まで中スーパー頭突きで一気に追いつめる。端までいったら強百烈張り手を重ねる等でダメージを奪っていこう。

ガードされそうなときは投げ、もしくは立ち中Ⓟ→中百烈張り手→強スーパー頭突きと、ケズりを狙い、あとは強百烈張り手と強スーパー頭突きで強引に押し込む。

本田は連続技というよりも端へ追い込むために使うのが目的なので、50％で何度も発動しよう。

連続技

地味で簡単な連続技をマスターしよう

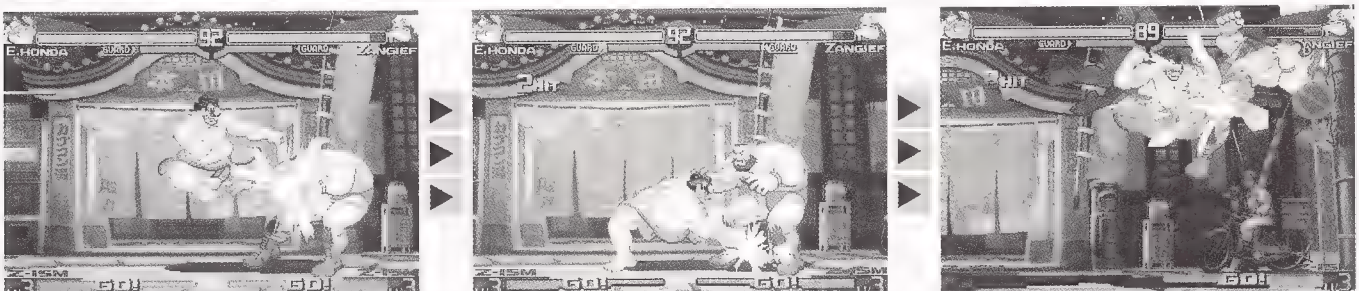
●①ジャンプ強Ⓚ ――→ しゃがみ強Ⓟ

●②ジャンプ強Ⓚ ――→ しゃがみ弱Ⓚ ――→ 富士颪

●③めくりジャンプ中Ⓚ ――→ しゃがみ強Ⓚ

●④Ⓚ投げ ――→ 立ち強Ⓟ ／ 弱スーパー頭突き ／ 空中投げ

●⑤（画面端でオリジナルコンボ発動）しゃがみ弱Ⓚ→立ち中Ⓟ→強スーパー頭突き →｛中百貫落とし→中百烈張り手→弱スーパー頭突き｝×α



本田で見栄えのするコンボといえばこれぐらい。非常に単純で、唯一キャンセルのかかるしゃがみ弱Ⓚを使ってスーパーコンボにつないでいるだけ。ダメージは高いがもったいない!?

特にオリジナルコンボと起き攻めが重要

本田の連続技は一見パッとしないものであるが、段数が少ないためにヒット確認が難しく、まずは決め打ちするかしないかのセンスが問われるものが多い。したがって、出していくときは必ず連続技にするのが条件で、ダウンを奪える連続技①や③はガードされると反撃の恐れ（スーパーコンボ等）がある。連続技が難しいというより連続技にするかしないかの見極めが難しいのである。

連続技①は遠めからの跳び込みから狙うもので、しゃがみ強Ⓟのリーチを重視してみた。実際にはジャンプ攻撃を早出しすることも多く、狙う機会はそれほどないかも。

連続技③は超重要。起き攻めでごっそりと体力を奪うのだ。

連続技④は、端ならば弱百貫落としを出すと、相手の後ろからケツで襲うかたちになり（空中受け身を取ってくれれば）面白いが、威力は低い。

連続技⑤は、一応つないでみたもの。実際には弱スーパー頭突きでやめて、一度落下させたあとで強百烈張り手によるケズりを狙ったほうが楽でダメージも奪える。だいたい体力の3分の1強は奪えるだろう。百烈張り手の当たり方が問題だ。

対戦攻略 ブランカ

X-ISM Z-ISM V-ISM

遅い機動力をカバーするローリングアタックの使い勝手は良好。さらなるレベルアップを狙うプレイヤーは立体的な電気の使い方もマスターしよう。

担当:がっちん

長所を伸ばす それぞれの技の使うタイミングを知ろう

基本的な攻略に入る前に、とりあえずブランカの特徴をさらりと見ていくことにしよう。まず前後の移動速度から。ブランカの移動速度はハッキリ言って遅い。ブランカというと俊敏なイメージがあるが、単純に前後に歩く行動となるとかなり遅い。よって、対戦中は歩くのではなくジャンプなどを駆使して移動するのが普通。

通常技はどうだろうか。どれも使いやすく、技の判定、リーチはどれもフォローできる。ただ、状況によってきっちりと選択する必要があるので、このあたりは攻略ページでくわしく見ていこう。

必殺技はローリングアタック(⬅タメ➡+Ⓟ)がとにかく使いやすい。相手の足払いとの相性も良く、技の出が早いのがその理由。弱で使用すれば相手に当てずに接近できる小技(基本?)もあるので使用頻度はなかなか高い。ほかにエレクトリックサンダー(Ⓟ連打)も重要な必殺技のひとつ。このあたりもくわしく見ていこう。

X-ISMで攻撃力重視

ブランカのスーパーコンボは2種類でグランドシェイブローリング(⬅タメ➡⬅➡+Ⓟ)とトロピカルハザード(⬆タメ⬇⬆⬇+Ⓚ)になる。とくに、グランドシェイブローリングの技発動時の跳ね上がる高さは対空性能に非常に重要となる。つまり、確実に返したいのであればレベル2以上が必要で、万全を期するのであればレベル3を使っていくことになる。

さらに、トロピカルハザードはお世辞にも対空技とは言えないし、連続技に組み込めるわけでもない。また、技発動後のスイカはなかなか味があるものの勝敗を決定づける切り札というわけでもない。

以上のことから、グランドシェイブローリングを使うのであればレベル3だし、空中ガードとゼロカウンターを捨てて、攻撃力の高いX-ISMを選択してみてもいいだろう。

ただし、やはり空中ガードできないのはかなりツライ。画面端で浮かされてしまったらそれなりの覚悟が必要になる。よって、ガードパワーゲージが長いことを利用して、じっくりと相手のラッシュに対応することになる。

攻撃時に頼れる技は何か

まずは技のリーチが長い技を探ってみよう。『ZERO3』は地上での技の差し合いが重要なのは言うまでもない。強攻撃で判定が強く、リーチがあれば理想的だ。

そこでしゃがみ強Ⓟが思い浮かぶが、見た目のリーチほど頼りにならないのは技表で述べた通り。拳の先で、しゃがんでいる相手などの低い位置を当てることはできない。当たってくれるのは立っているときなどの高い姿勢の場合だけである。それならば立ち強Ⓟのほうが優秀である。とくに、カウンターヒットしたときのダメージはかなり大きく、対空兵器としても活躍してくれる。

ほかの技としては、しゃがみ強Ⓚがある。もちろん、この技は足払いなのでジャンプ防止などにはなりにくいが、やはり圧倒的なリーチは魅力的。無理に相手に当てにいくのではなく、間合いを詰めてきたらヒットするような「置き」のほうがいい。このとき、空振りしてしまったときのフォローとしてタメを作っておくといいだろう。

また、しゃがみ中Ⓟとしゃがみ弱Ⓟは、そのあとの連係につながらない単発技だが、近距離で相手ともつれたときに使いやすい。まあ、地上戦で使っていくのはこんなところ。ブランカは弱攻撃が連打できないので、やや重いが強力な技を使っていくことになる。

必殺技をからめてみる

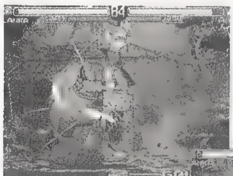
これらの通常技に必殺技をミックスして闘うことになる。とくに、ローリングアタックは適度に使っていくようにしよう。ただし、相手の飛び道具に突っ込まないことと、ガード後に反撃される相手には考えて使うように。それは使用回数そのものを少なくしようということでもある。

また、相手に当てようとするだけが能ではない。弱ローリングアタックで密着する行動も使っていく。そのあとは噛んでもいいし、さりげなくしゃがみ強Ⓚを出すのもいい。さらに先読み対空技の含みもある、エレクトリックサンダーを決め打ちで出してもいい。これは、跳び込みだけでなく足払い系以外の地上の通常技に対しても有効である。このとき使うエレクトリックサンダーはもちろん弱だ。そのあとの動きは次のページでくわしくやることにするで、ここではちょっと待ってね。

相手を迎え撃つ技

相手を地上にしろ空中にしろ迎え撃つ技を用意しておきたい。地上で対抗するには立ち強Ⓟがいちばん使いやすく、タイミングも引きつける必要はない。さらにこのとき、タメができていればなお良く、相手の空中受け身次第では攻撃が持続する可能性を持っている。また、このことはエレクトリックサンダーにも言えるが、この技を対空技として使用するには先読み以外の何ものでもないので、ある程度バラまく感覚で使ってもいい。以上のことから、エレクトリックサンダーが胸を張って対空技だと言えないので、立ち強Ⓟ1本にしぼることになる。

空対空ではどの技がいいか。まずある程度信用できるのが、垂直ジャンプ強Ⓟになる。ただ、技が出ている時間自体は短いので、狙い澄ますように使っていくといいだろう。あと、相手を画面端などに追い込んでいるときは、あえて前ジャンプ技でたたき落とし、そのまま着地に強エレクトリックサンダーという手もある。やや強引だが、ガードさせることができれば大きくガードパワーゲージを削れる効果は無視できない。



グランドシェイブローリングの軽く跳ね上がる部分を対空技として使用する



さらにそのあとはボタンを押しっぱなしにしてタイミングを計り、追加ダメージを狙う

ゼロカウンターを求めるなら

Z-ISMとV-ISMにはなんといってもゼロカウンターが存在する。地上での相手のラッシュに対抗するのが苦しいと感じたのなら、どちらかを選ぶ価値は充分にあると言える。トロピカルハザードは、とにかく自分で使って楽しんでくれ。

オリジナルコンボに関しては、やはり固めがメインになる。中発動のしゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚからのサプライズフォアード(ニュートラルまたは➡+ⓀⓀⓀ)にジャンプ攻撃を混ぜていく。また、サプライズフォアードはレバー下でもOKなので、この場合はそのほうがやりやすい。

ただ、有効な中段攻撃をジャンプに頼らなくてはならないのがツライところではある。

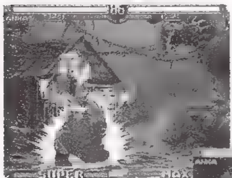
電気に注目

使いやすいのは弱だが真は強

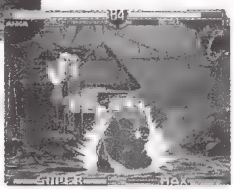
ここではエレクトリックサンダーを交えた動きを見ていくことにしよう。ただし使うのは強のエレクトリックサンダーなので、ある程度のボタン連射力が必要となる。だいたいの目安として、空ジャンプで着地で出せればOKで、さらには中ローリングアタックのあとにすぐに出せれば理想的となる。また強だけでなく、中と強か弱と強の交互連射でも構わない。

電気をガードさせてみる

強のエレクトリックサンダーであれば、相手にヒットさせるよりガードさせたくなるのがおもしろいところ。これは、体力の削りダメージはもちろん、ガードパワーゲージの減少度が非常に大きいからである。とくに空中ガードとなると、アッという間にガードクラッシュ、という状況もめずらしくない。これは狙うしか。



いちばん狙いたいのは強のエレクトリックサンダーを空中ガードさせること



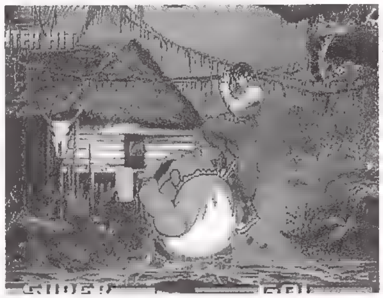
うまくいけば多くの体力とガードパワーゲージを削り取ることができる

まずは単純に、相手の起き上がりに強エレクトリックサンダーを重ねてみよう。基本的に画面中央か画面端かは問わないが、後者のほうがそのあとの攻撃もしやすい。とうぜんリバーサルアタックで簡単に返されるが、それは覚悟のうえで勝負してみる。

その場合、こちらのもくろみとは別に相手がエレクトリックサンダーに当たるときも少なくない。それはそれでOKなのだが、ブランカ側にいくつかの選択肢がある。ひとつはそのまま強エレクトリックサンダーを出し続ける。これは相手とすでに重なっている場合のみでゴリ押ししてみる。もうひとつは、空ジャンプして相手の起き上がりに重なっての電気。これは画面中央や間合いが離れたときに使う。しつこく迫ってプレッシャーをかけてみよう。なお、相手が地上受け身を行なった場合は、そのまま電気を出しっぱなしにしておけばほとんどがもう一度しびれてくれる。

ほかには、立ち強Ⓟか普段は使いやすい弱エレクトリックサンダーを対空技として使用したあとも狙うことが可能。相手の空中受け身の仕方によるが、中ローリングアタックで移動してのエレクトリックサンダーだ。空中ガードしてくれれば理想的だが、そこまでは期待するのはあまりにもうまく事が運びすぎ。地上で強エレクトリックサンダーをガードさせられればOKとしたい。

だが、電気に固執しすぎるのではなく中ローリングアタックで間合いを詰めつつ、立ち技を空中の相手に当てようとしてもいい。もちろん、そのまま中ローリングアタックを直接ヒットさせても構わない。



中のローリングアタックで移動してさらに攻めを継続させたい

前後ステップの必要性

サプライズフォアードとサプライズバック（⬅+ⓀⓀⓀ）はどれくらい使っていくべきか。とくにサプライズフォアードは通常技をキャンセルしつつ相手に近づけるし、間合いによっては相手の背後を取れるため使い勝手が良さそう。だが、意外にステップ後の硬直が大きいため重たい感じは否めない。わりと相手に対応されてしまう。

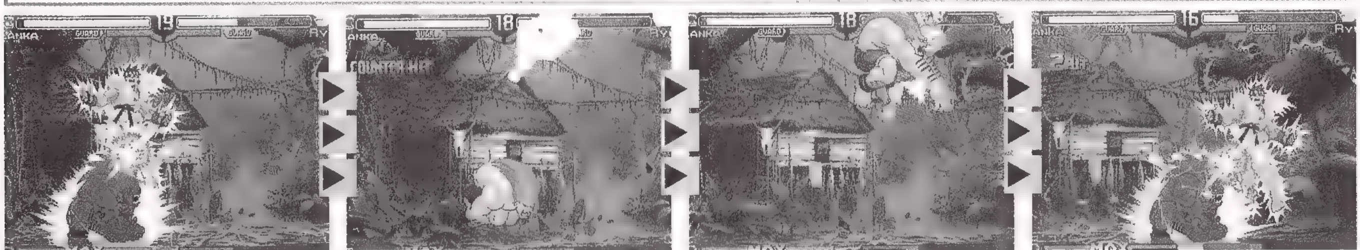
また、サプライズバックも相手のきびしいラッシュから脱出するほどの性能がなく、ここ一番で全幅の信頼をおくことができない。やはり、どちらも動きが単調にならないためのスパイス的な要素にとどめておかざるを得ない。相手との間合いの調整なら、前後ジャンプのほうが優れている。

連続技

一気に減らすことはできないが攻め続けよう

●①ジャンプ中Ⓟ ──→ しゃがみ中Ⓚ ──→ ローリングアタック

●②エレクトリックサンダー ──→ （中ローリングアタック） ──→ 立ち強Ⓟ / 強エレクトリックサンダー / ジャンプ強Ⓟ



先読み対空技になるが、最初のエレクトリックサンダーは使いやすい弱で充分。そのあとローリングアタックで移動し、先手が取れたなら攻め込もう

相手の空中受け身次第

上の連続技はごくごく一般的なもの。ジャンプ強Ⓟは地上への技へつなげるのがちょっとムズイので中Ⓟにした。自信があるなら強でもいい。

その下はエレクトリックサンダーを相手空中でヒットさせた場合。地上でもいいが、その場合はこのチャートのようには上手くいきにくい。また、カッコ内の中ローリングアタックは移動の要素がかなり高い。相手の空中受け身次第ではあるがヒットするときも少なくない。ただし、その場合はそこで一連の流れは終了となる。また、ローリングアタックですぐに移動してもブランカ側に余裕がないのも事実。どの行動を取るかはある程度決め打ちで動いたほうがスムースに流れる。

女子プロレスにガードは無意味!

対戦攻略 R.ミカ

X-ISM Z-ISM V-ISM

粗削りながらも爆発力はピカー………といえば聞こえはいいが、なんとなく大ざっぱな印象を受けるのは確か。でも、けっして弱いわけじゃないぞ!

担当:はまー

基本戦術① 打撃重視のレスリング

体でぶつかれ!

なんだかんだいって『ZERO3』において投げを決めるということは思いのほか難しい。まずは打撃についての知識を固め、そのプレッシャーを与えつつコマンド投げを狙える状況をつくっていくようにしよう。

最初に覚えたいのはしゃがみ強Ⓚで、ミカの得意とする近距離の外から奇襲をかけられる。ガードされたときのスキこそ大きいものの、先端を当てるようにすればその問題はほとんど解決できるし、なにより地上ヒットすれば確実に起き上がりを攻められる(地上・空中いずれも受け身がとれない)のがいい。まずはこれで転ばし、近づいて一気にラッシュをかけていくのが基本だ。

相手の起き上がりに近づいたら、めくりジャンプフライングボディーアタック(ジャンプ⬇+強Ⓟ)か、しゃがみ強Ⓟを重ねてみよう。めくり攻撃は反撃技を封じられるので、とくにガード方向を惑わすという目的でなくとも使っていきたい。

しゃがみ強Ⓟやジャンプ攻撃をガードさせたあとは、「しゃがみ弱Ⓟ」「立ち(レバー前)中Ⓚ」「立ち強Ⓟ」「しゃがみ強Ⓟ」といった地上技で固めていく。これらはガードされても先に動けるようになるほどスキが小さいので、相手がひるんだところを狙って出していき、ガードパワーゲージを削ってプレッシャーをかけていこう。

よい娘のソバット講座

ウッス、いつもガードクラッシュ狙ってるっスか?今日はコーチにとても大事なことを教わったんスけど、なんだか難しくてよくわかんなかったっス。なんでも「ソバットのISMによる性能の違い」とからしいんスけど、オイラ不器用だからそんな使い分けできないっスよ。教官にもらった表を渡すから、使い分けはアンタにお願いするっス!というワケで失礼するっス!!



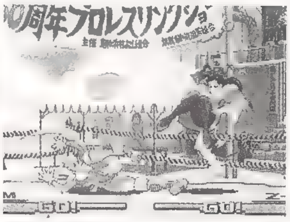
レバー中立は、足元が無敵になるまでが早い

立ち中Ⓚ(ソバット)性能一覧表

	レバー	発生	硬直	キャンセル
X-ISM	前	×	×	○
	中立	○	○	×
	後ろ	×	×	○
Z-ISM	前	×	×	○
	中立	○	○	×
	後ろ	—	—	—
V-ISM	前	×	×	×
	中立	○	○	×
	後ろ	—	—	—

発生……○=早い ×=遅い　硬直……○=短い ×=長い

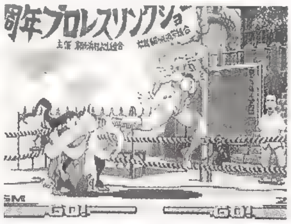
これらの技をつないでいくと、そのうち間合いが離れてしまう。ここではおおまかに、しゃがみ強Ⓚを出して相手の動きはじめに当てるか、前ジャンプで強引にいくか、おとなしく相手の出方を待つという選択をとるといい。こちらが押しているときのしゃがみ強Ⓚはバクチに近いが、当たれば連係2セットで一気にガードクラッシュ(もしくは気絶)させることも可能だ。



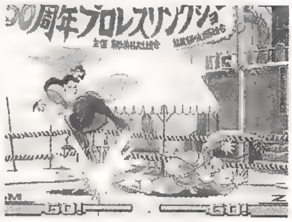
まずは転ばせ、



めくり⬇+強Ⓟで動きを封じる



中・強攻撃で固めまくり、



不意を突いて近づいていこう

頭とケツは使いよう

通常技の連係だけでは、さすがにバレて対応されてしまうこともあるだろう。そこで、途中でうまくキャンセル必殺技を混ぜ、「つなぎ」をごまかしていくことも覚えておきたい。

具体的には、「しゃがみ弱Ⓟ」「レバー前中Ⓚ(X、Z-ISMのみ)」「しゃがみ強Ⓟ」などをキャンセルして、弱フライングピーチ(⬇⬋⬅+Ⓟ)を出していく。この技はガードさせてしまえばミカのほうが先に動けるうえに、間合いを大きく詰めることが可能。つまり、振り出しに戻ることができるのだ。ガードさせたら、ふたたびしゃがみ弱Ⓟ→立ち中Ⓚ→…と連係させていけばいい。

これを覚えてもらったら、こんどは中フライングピーチも混ぜてみよう。こちらはしゃがまれるとほとんどのキャラに対してスカってしまうが、着地のスキが小さいので、奇襲で投げを狙うとよく決まる。

強フライングピーチは、飛び道具を充分引きつけて出せば、最初のステップ中にすり抜けつつ攻撃できる(狙うチャンスは少ないと思うが)。



弱フライングピーチは、密着から出すと相手の裏に回ることもある



狙ってできればそこそこ強い、強フライングピーチ

基本戦術②　投げ重視のレスリング

まずはパラダイスホールド

打撃でプレッシャーをかけられるようになったら、いよいよ投げでガードを崩しにかかろう。

メインで狙っていくのは、移動投げのパラダイスホールド（レバー1回転＋Ⓟ）。掴むまでに時間はかかるが、有効間合いの広さが魅力。基本的には、投げ判定が出るまでのスキをキャンセルすることで補う。キャンセルに適した技は、しゃがみ弱Ⓟとしゃがみ強Ⓟ。X、Z-ISMであれば、レバー前中Ⓚを遅めにキャンセルするという手もある。



しゃがみ強Ⓟはこちらが先に動けるようになるので、



ここからの移動投げは非常に強力

パラダイスホールドの強弱についてだが、移動距離が違うだけでモーションの長さは変わらない。相手を跳び越してしまうということもないので、すべて強で出してOKだ。

なお、しゃがみ強Ⓟキャンセル強パラダイスホールドは、決め打ちでジャンプしていないとほぼ回避できないほど強力な連係だが、キャンセルが難しい。何度も練習してタイミングを覚えよう。

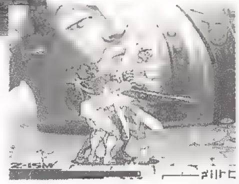
ザンギエフ様ほどではないが…

デイドリームヘッドロック（レバー1回転＋Ⓚ、ボタン連打）は、投げるまでのプロセス自体は通常投げと同じで、ダメージ的にも特別高いわけでもない。投げ抜けされないという点では優秀だが、たとえば起き上がりなどにリバーサルで出すと、カウンターにはならないが一方的に潰されてしまう。自信がなければムリに狙うことはないだろう。

しかしZ-ISMのスーパーコンボであるヘブンリーダイナマイト（レバー2回転＋Ⓟ）は、そこそこ広い投げ間合いと無敵時間を持っている。だいたい密着して立ち中Ⓟをガードさせたときぐらいなら投げられるので、弱フライングピーチやレバー前中Ⓚをガードさせて使おう。基本的にレベルは1ずつ刻んで、ラッシュ中はつねに「投げ間合いの広さ」でプレッシャーをかけていきたい。



けっこう間合いが離れているように見えるが、



投げられる。跳ばれるようになったらウイングレスエアプレーンを狙え！

よい娘の空中投げ講座

ウッス、いつも空中投げは狙ってるっスか？オイラは「華麗な勝負」をモノにするため、コーチに空中投げの使いかたを聞いてみたっス。けっこう重要なコトみたいだから、アンタにも特別に教えてあげるっスね！

で、ここだけの話、空中Ⓟ投げのフェイクヘッドバスターは使わなくていいらしいっスよ。

それよりも、空中投げを狙うときはウイングレスエアプレーン（空中で➡⬊⬇⬋⬅＋Ⓚ）にして、さらにⓀボタンを2つ同時押しにすれば、失敗しても空中Ⓚ投げになってイイ感じらしいっス。ウッシャ、これで空中戦もバッチリっスね！

ところで、「フェイク」ってなんスか？



画面端でしゃがみ強Ⓟをヒットさせたあとなどが狙い目



投げ間合いは変わらないが、ウイングレスエアプレーンなら投げぬけされない

応用戦術　防御重視のレスリング

女子プロレスは頭上に弱い!?

ミカは、自分から跳んでいるぶんには押せ押せでいけるのだが、逆に跳ばれると困ることが多い。とは言っても、状況とタイミング次第では役に立つ技はある。

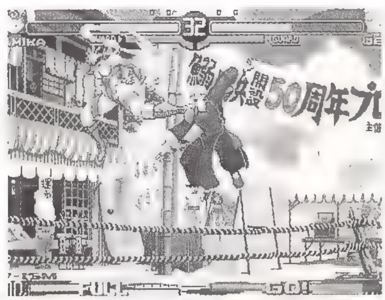
まず、頭の真上からめくりぎみに来られたばあい。これは、しゃがみ中Ⓟで返すことができる。もしカウンターをとったら歩いて相手の真下へ入り、再度しゃがみ中Ⓟでお手玉しよう。

意外な強さを見せるのが、しゃがみ弱Ⓟ。極端に下方向へ強い技でなければ、大抵これで返せる。ただ、弱攻撃なだけに威力的なプレッシャーが全然なく、少しのミスが致命傷になりかねない。

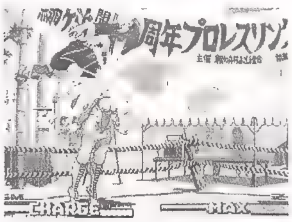
そこで、この弱Ⓟに強フライングピーチでキャンセルをかけ、カウンターだったばあいは空中受け身をとらせないようにしつつ起き上がりを攻めよう。ノーマルヒットだと着地に強フライングピーチで襲いかかる形になり、ここからのデイドリームヘッドロックはかなり有効な奇襲だ。

相手がしゃがみ弱Ⓟを警戒して、下に強いジャンプ攻撃を引きつけて出してくるようであれば、早めに立ち中Ⓟを置いておくという選択肢が活きてくる。横を向いている技に対しても、相打ちは多いが一方的に潰されることはまずない。

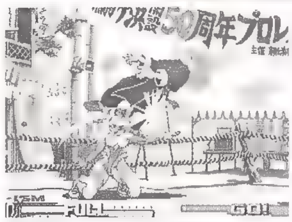
別の考えかたとして、相手が跳んできそうな間合いになったらとりあえず垂直ジャンプしておき、空中戦になったらジャンプ中Ⓚ、地上にいたらジャンプ強Ⓟでケンセイしつつ降りてくる、というのがある。とくに画面端付近で使うと有効だ。



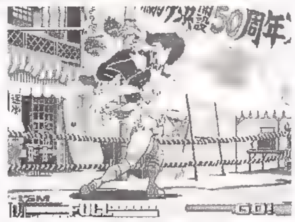
攻撃発生が思ったよりも早いので、心持ち引きつけたほうがいい



間合いが合っていれば強力な、しゃがみ中Ⓟ



実際にはもっともお世話になる、しゃがみ弱Ⓟ



意外と侮れない性能を持つ、立ち中Ⓟ

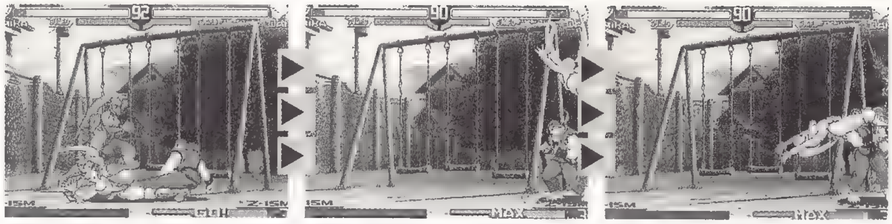
地元スペシャルは超強力!?

X、Z-ISMで使用可能なスーパーコンボ、サーディンズビーチスペシャル（↓↘→↓↘+Ⓚ。発動後追加入力）。レベル3で使用すると長い無敵時間を確保できるので、反撃技としてかなりの性能を誇る。

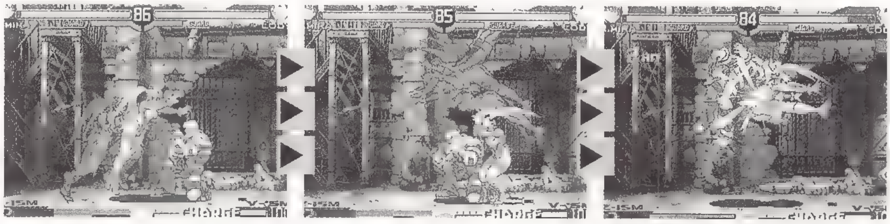
発動後に相手が明らかなスキを見せていたら、すかさず中Ⓟのスライディングをブチ当てる。コーナーポストに昇ったあとはレバー+Ⓚ（投げ）→立ち強Ⓚを狙い、ダメージを稼ごう。

打撃がガードされそうなときは、すかさずⓀで の頭上取り狙いに切り換える。密着で発動していればほぼ確定なので、背面取りの入力をミスらないよう気をつけること。

背後を取ったあとは、レバー+ⓅorⓀの投げが安定なのだが、Z-ISMのレベル1を使ったばあいにかぎり、もっとおもしろい選択がある。それは、背後を取ったあとなにもしないで待ち、スーパーコンボの効力（つまり残像）が切れた直後に別の技を仕掛けるというもの。具体的には、デイドリームヘッドロック、しゃがみ強Ⓟ（orレバー前中Ⓚ）→シューティングピーチ（↓↙←+Ⓚ）などが入る。ゲージに余裕があれば、ヘブンリーダイナマイトや中Ⓟ→レインボーヒップラッシュ（↓↘→↓↘→+Ⓟ）を狙ってもいい。ただ、このばあいの相手の硬直はレバガチャで回復できるので、あまり凝ったモノ（強Ⓟ→しゃがみ強Ⓚなど）はやめたほうが無難だろう。



パターンその1。まずはスライディングを当て、　フライングボディープレスで強襲　へたな対空技はすべて投げ捨てる



パターンその2。大胆に走っていき、　投げ扱いの背面取りで裏に回る　連続技が決まれば、レベル1でもこのダメージ

連続技　手数より重さで勝負！

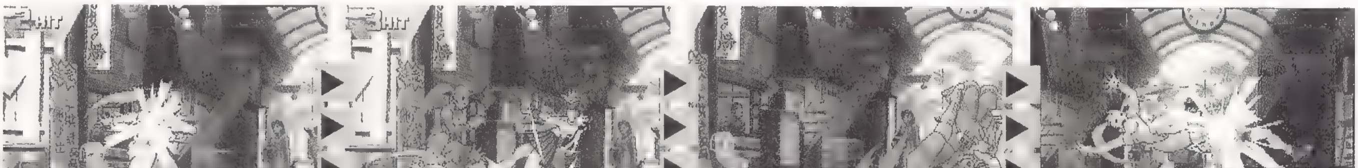
●①しゃがみ強Ⓟ ──→ 強シューティングピーチ

●②めくりジャンプフライングボディープレス ──→ しゃがみ弱Ⓟ ──→ シューティングピーチ

●③しゃがみ弱Ⓟ（対空・カウンターヒット）──→ 強シューティングピーチ

●④立ち強Ⓟ ──→ しゃがみ強Ⓚ

●⑤めくりジャンプフライングボディープレス ──→ 中Ⓟ（──→ Lv.3サーディンズビーチスペシャル発動）──→ 中Ⓟ（スライディング）──→ ウイングレスエアプレーン（投げ）──→ 強Ⓚ（空中受け身なし）



中Ⓟは、X、Z-ISMのばあいスーパーコンボでのみキャンセル可能。最後の強Ⓚは、レバー中立受け身を取られても蹴飛ばせる

●⑥（中でオリジナルコンボ発動）──→ しゃがみ強Ⓟ ──→ 中or強シューティングピーチ×α

一発逆転にはゲージを使え！

①〜④までの連続技は、ゲージを使わずに確定する。しかし、どれもつなぐタイミングが難しく、失敗すると大きなスキをつくってしまう。「これは覚えておかないと話にならない」という類のものはないので、むりに狙う必要はない。

⑤は、X、Z-ISMの切り札。サーディンズビーチスペシャル中のウイングレスエアプレーンは、相手キャラとゲージの状況によってはほぼ確定となる。さらにこのあと追撃のチャンスがあり、相手がレバー入れ空中受け身をとらなければ、全体力の8割近くを奪い取る。

⑥は、V-ISMでオリジナルコンボを使った場合の連続技。ゲージが100パーセントであれば、完全無敵中にしゃがみ強Ⓟを当てることができるので、強力な割り込み&対空技になる。相手との距離によってシューティングピーチの中と強を使い分け、画面端まできたらタイミングよく強を当て続けよう。もし連続技が確定する状況でなければ、中シューティングピーチスカしデイドリームヘッドロックや、しゃがみ強Ⓟ→弱シューティングピーチの繰り返し（画面端のみ）でガードクラッシュを狙ってみよう。

対戦攻略 コーディー

X-ISM Z-ISM V-ISM

コーディーは攻めと守りのバランスが重要なキャラ。押し寄せては退く波のごとき独特のリズムで相手を翻弄せよ。

担当:C・LAN

間合いの取りかたと接近手段

立ち合いの基本

コーディーは通常技、必殺技ともに少しクセがあるため、まずは独特の技を理解することが大切だ。通常技は使えるものが対空に向いた立ち技と小技に集中している。これらは信頼できる技だが、全般的にリーチ面に若干の不安が残る。そのためコーディーは他キャラに比べて「立ち合いの間合い」が少し異なっている。コーディーが得意とするのは跳び込みに適した少し遠めの間合いと、密着に近い至近距離。この中間くらいの間合いをフォローするいい技がないため、いかにここをごまかしていくかが大きな課題となる。

なお、コーディーのV-ISMはかなり特異な性質を持っているが、ここでは全体的にバランスの取れたZ-ISMを前提にして話を進めよう。

対空性能はピカイチ

コーディーは対空防御に秀でたキャラで、通常技ながらも対空技は優秀なものが揃っている。

主に使っていく技は下表の通りだが、この中でもメインとなるのが立ち強Ⓟと立ち強Ⓚの2つ。ともに出が早いので、無造作に出すだけでも一方的に負けてしまうことはほとんどない。立ち強Ⓟはキャンセルして強バッドストーン（↓↘→＋Ⓟ）につないでもいい（空中受け身対策）。ヒット位置が低ければ強ラフィアンキック（↓↘→＋強Ⓚ）につなげば2ヒットになる。

これで対空はバッチリ！といはいえ2、3回も落としてやれば相手の跳び込みは減るだろう。相手の長い技が届く間合い（こちらは届かない）を嫌っているとやむなく後退することになり、気づくと画面端…攻め手がわからないうちはこうなりやすいがこれはいただけない。攻めに転ずるのだ。

接近の要は跳び込みとジャンピングソバット

コーディーが地上戦を制するのは通常技の性質上難しい。バッドストーンは出るまでが遅く、相手の技が届く範囲では気軽に出す気にはなれないし、カウンター狙いの中ラフィアンキックもガードされるとピンチ。比較的長いしゃがみ中Ⓚもガード、ヒットに関わらず反撃されてしまう。

唯一弱ラフィアンキックの先端を当てれば返し技は存在しないが、空振りのおそれがあり、また途中で潰されやすいため、こちらが押している状況でないと使いにくい。

コーディー得意の密着戦に持ち込むためには、あれこれ考えずに素直に跳び込むのがいい。その際にはジャンプ強Ⓚが下方向に判定が強くて使いやすい。相手の頭から胸あたりを狙う感じで早めに出そう。少し遠めから跳ぶときには横方向に強いジャンプ中Ⓚも混ぜていくといい。空中でかち合った場合にも強い。

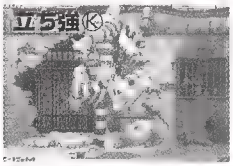
もちろん単調な跳び込みは反応されてしまうので、地上で垂直ジャンプをするなり、意味なく小技を振ってみるなり、屈伸するなり、フェイクスルー（↓↘→＋Ⓢ）を使うなり…とにかく相手の裏をかいて跳び込もう。

そしてもう1つ、接近手段として非常に重要なのが特殊技のジャンピングソバット（→＋強Ⓚ）だ。大振りの技に見えるが下段に判定がないので足払いをすかす性質があり、着地のスキも小さいので、相手にとっても単なる奇襲技では片づけられないはず。地上戦でこの技を警戒させることで、結果跳び込みも落とされにくくなるのだ。

コーディーの対空技



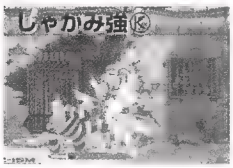
相手の下半身に拳の先端を合わせる感じで出そう



上方向に強いのが特徴。真上近くの相手も楽々蹴り上げる。近めの対空



春麗やダン、ローズのジャンプ弱Ⓚなどの下に強い技に有効。相打ちやや多し



空中の相手にも当たる珍しい足払い。上記の対空を露骨に潰しにこられたたときに使おう

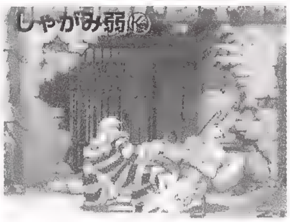
ジャンピングソバットからの選択



コーディーにとって、ジャンピングソバットは接近手段として必要不可欠な技。この技の最大の利点は着地のスキの小ささ。これを利用して右のような択一攻撃が迫れる。

無理に手を出してくるならしゃがみ弱Ⓚ→クリミナルアッパー（↓↙←＋Ⓟ）、ガードしているなら投げ、早めに反応してくる相手にはスーパーコンボ、しっかり反撃されたら…まあそれはあきらめよう。

もちろんこればかりでは返されてしまうだろうが、要所要所で跳び込みと振り分けて使っていけば相手の対応も遅れがちになる。相手のしゃがみ中、強Ⓚをすかす形が理想的だが、無事に着地できればそれだけで充分である。



手を出す相手にはこれ。クリミナルアッパーにつなごう



投げは相手を遠くに投げ飛ばすⓅ投げのほうがいい。端に追い込め！



しゃがんだ相手にも当たるデッドエンドアイロニー、それもLv.2以上がベスト

STREET FIGHTER ZERO3

相手に近づいたら…

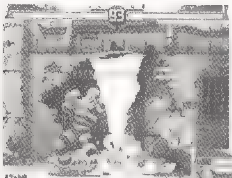
連係の組み立て

クリミナルアッパーの性質

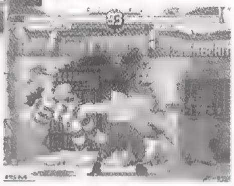
ジャンプやソバットで相手に近づくことができたら、しゃがみ弱Ⓚ→弱クリミナルアッパーを狙いたい。しゃがみ弱Ⓚが届けば弱クリミナルアッパーはほぼ連続でつながり、その後の追い打ちが成功すれば大ダメージが期待できる（くわしくは連続技の章参照）。

しかもクリミナルアッパーは全段ガードさせれば、弱か中であればコーディー側が先に動くことができ、その後の跳び込みやジャンピングソバットが出しやすくなる。当然ヒットするに越したことはないが、基本的にはガードされてもOKだ。

ただし間合いが遠いとクリミナルアッパーは1回しかガードさせられず反撃を受けてしまう。この反撃はリーチがあって早い技を、最速に近いタイミングで出す必要があるので、使用頻度をどの程度にするかは相手次第といったところ。再三カウンターをもらってしまうようならば当然使用を控えるべきだろう。



クリミナルアッパーは間合いが遠いと1発しか削れずに…

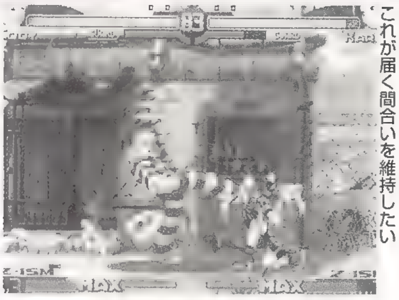


長い技を素早く繰り出されると反撃されてしまうので注意

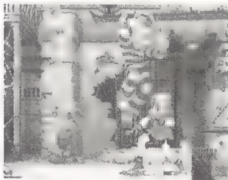
クリミナルアッパーは画面中央では1段しか当たらないことが非常に多い。というのも全段ガードさせるためには密着状態まで近づく必要があり、ジャンプ技をガードさせたあとなどは少し前進する必要があるからだ。

そこで攻めが単調にならないよう奇襲的な攻撃も織り込みたい、というよりも必要である。たとえば空ジャンプからのしゃがみ弱Ⓚ→クリミナルアッパーや、ジャンプ攻撃から直接ジャンピングソバット、またしゃがみ弱Ⓚや立ち弱Ⓚ、立ち中Ⓚなどのスキの小さい技でのカタメ、垂直ジャンプ中Ⓚなどで、つかず離れず相手を押し込んでいければベストだ。

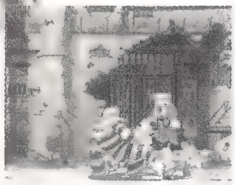
このときも相手のジャンプにはつねに注意を払い、跳び込みは抜け目なく落としていきたい。対空技に通常技をもちいるためか、コーディーに対してガードしながら跳んでくる相手は少ない。早めに反応できるなら、画面端に追い込むことを意識して昇り攻撃で返していくのもいいだろう。



立ち中Ⓚはコーディー間合いの目安。これが届く間合いを維持したい



ジャンプ強Ⓚの強さを印象づけたうえで空ジャンプから…



しゃがみ弱Ⓚ→クリミナルアッパーを狙う。起き攻めにも有効だ

コーディーの攻めの構成要素は意外に少ない。ジャンプとソバット、刻み技とクリミナルアッパー、これらをいつ、どのように使っていくか…そのバランスこそが重要なのだ。

画面端に追い込んだら…

クリミナルアッパーでのカタメ

クリミナルアッパー使い放題

相手を画面端に追い込むと、多少間合いが離れていてもクリミナルアッパーを確実に全段ガードさせることができるようになる。コーディーにとってこれは願ってもないこと。間合いもあまり離れないため、弱クリミナルアッパーをメインに激しく攻め立てることができる。

基本的には「しゃがみ弱Ⓚ→弱クリミナルアッパー」を始点に、少し歩いて間合いを詰めながら立ち弱Ⓚ→弱クリミナルアッパーや、直接クリミナルアッパーを繰り返していけばいい。ただし少しずつ間合いが離れていくため「少し前進」という部分がだんだん厳しくなってくる。立ち弱Ⓚが届いてもクリミナルアッパーが空振りすることもある。間合いが離れてきたらクリミナルアッパーを中、強にすれば届きやすくなるが、このままゴリ押しを続けるのはかなり無理がある。

そこで頼るはやはり跳び込みとジャンピングソバット。これらもこまめに使って間合いを詰めながら相手を抑え込んでいこう。間合いが離れたらほかに選択肢がなくなるため、初打のクリミナルアッパーからいきなり跳ぶなど、意表を突いた行動も適度に混ぜると有効だ。



端に追いつめたらクリミナルアッパーを中心にした連係で相手をカタメる。しゃがみ弱Ⓚ→弱クリミナルアッパー→弱クリミナルアッパーまでは通常技では割り込みできない。間合いが離れたこのあとの行動がポイントになる

ゼロカウンターは必要経費。相手にとっても奥の手なのだし、返されてもまあそれはそれでよし。ガードパワーゲージを1本削れるなら安いものだ。

クリミナルアッパーヒット時は確定追撃はないため、相手の行動に合わせて追撃技を変えていこう（やはり連続技の章参照のこと）。コーディーのメインとなる攻撃は強が多いため、ここで気絶が発生することも少なくない。気合いを入れて追撃に臨もう。

ナイフ技について

ナイフ技は刃のぶんだけリーチが長くなり、先端にはやられ判定がないので地上戦が少しやりやすくなる。

中でも使えるのがしゃがみ弱Ⓟ。リーチも長く連打が効き、見た目より下方向にも判定がある。密着からなら4ヒットする。

立ち中Ⓟはボディブローに似た前方にナイフを突き出す技。リーチはけっこうあるものの立ち中Ⓚより短いので意外に使うべき場面が少ない。

立ち強Ⓟはリーチは伸びるが対空性能は少し落ちる。対空技として使うなら、遠めの間合いで先端を当てるように心掛けるといい。

またしゃがみ強Ⓟは見た目は同じだが、キャンセルのかかる根本のヒット判定がない。対空に使うぶんには問題ない。

ジャンプパンチはジャンプ強Ⓟと同じ技になって横方向への判定が伸びる。

X-ISM＆V-ISM それぞれの特性を理解しよう

手作りの味わいX-ISM

X-ISMコーディーの特性は、スーパーコンボのファイナルデストラクションに集約される。

パンチはめの手順は非常に単純なもので「ジャブ2発→振り向きボディブロー」を延々と繰り返すのみである。だがこれは口でいうほど簡単ではなく、この技（？）の元祖であるファイナルファイトよりもはるかに難しくなっている。

感覚的にはリズミカルにボタンを連射しながら、ボディブロー時にレバーを後ろに入れてすぐに戻すつもりで。普通にワンセットを決めてもZ-ISMのレベル1以上のダメージはあたえられる。

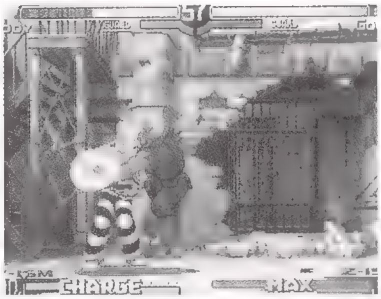
V-ISMの特徴と思わぬ罠

周知のとおりコーディーのV-ISMはまさに別キャラといっていい。下段攻撃と空中からの攻撃を除いた、ほぼすべての通常技、必殺技、スーパーコンボを避け（相手方向と逆にレバーを入れる）でかわすことができる。端に追いつめられても思わぬ反撃のチャンスが訪れたりする。相手にしてみれば、近くで必殺技と立ち技が使いづらくなるというのはやりにくいことだろう。そのかわり、ガードパワーゲージはかなり短くなっている。

コーディーの基本スタイルはX-ISM、V-ISMでも大きな変化はないが、V-ISMはこの避け性能を活かし、相手の硬直中にしっかり反撃を叩き込んでいきたい。間合いにもよるが、しゃがみ弱Ⓚ→中ラフィアンキックがオススメだ。

連続ガードになる技（連打キャンセル、多段必殺技など）に限り、避け動作中に強制的にガードに移行するようになっている。

ただし避けは立ち、しゃがみで計2種類あり、ともに投げられ判定がある。また立ち状態の避け動作中に下段技を重ねられるとくらってしまう。例えば豪鬼の前ジャンプ斬空波動拳を低打点で撃たれた場合、立ちガード（避け）してしまうと着地後の足払いをガードできない。かといって豪鬼の跳び込みをすべてしゃがみガードするわけにもいかないのだが…。



低空の斬空波動拳を立って避けてしまうと、豪鬼の下段が確定してしまう

またナッシュのソニックブームもうっかり立ちガードすると、続く足払いをガードできないことがあるので注意。

オリジナルコンボはガードクラッシュ狙いなら、クリミナルアッパー連打よりも弱ラフィアンキックを混ぜていくといい。しゃがみ中Ⓚやジャンピングソバットで間合いを詰めながら固めよう。

連続技 追い打ちでクリミナルアッパーにつなげ！

●①ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱→中ラフィアンキックorスーパーコンボLv.2以上

●②ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→弱または中ラフィアンキックorスーパーコンボLv.2以上

●③（オリジナルコンボ中発動）しゃがみ弱Ⓚ→（中ラフィアンキック→しゃがみ中Ⓚ）×n→（強ラフィアンキック→残像しゃがみ強Ⓚ）×n

（画面中央）

●④ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ→弱クリミナルアッパー→
- （A）立ち強Ⓟ→強ラフィアンキック
- （B）昇り強Ⓟor強ラフィアンキック
- （C）弱クリミナルアッパー
- （D）歩いて立ち強Ⓟなど

（画面端）

●⑤ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ→弱クリミナルアッパー→
- （A）立ち強Ⓟ→強ラフィアンキック
- （B）空中Ⓚ投げ
- （C）弱クリミナルアッパー
- （D）潜って立ち強Ⓚ

連続技の補足

確定連続技については特に説明の必要はないだろう。オリジナルコンボは中ラフィアンキックで浮かせて、キャンセルしゃがみ中Ⓚで間合いを詰めながら中ラフィアンキックで追撃していく。少しずつしゃがみ中Ⓚ→中ラフィアンキックのタイミングが遅くなっていく点に注意。端まで持っていったら大ラフィアンキックに切り換えて打ち上げ続ける。残像しゃがみ強Ⓚは相手の反対側へいってしまうのを防止するために使用。

クリミナルアッパー後の追撃は、画面中央、画面端ともに（A）（B）が空中受け身なし用のもの、（B）はこちらの反応を見てボタンを押す相手に対して有効だ。

（C）がレバーなし空中受け身、レバー前空中受け身用。相手の着地に重ねる形にする。着地したところを直接投げにいくという選択肢もある。

最後に（D）で、これはレバー後ろ受け身に対して使う。画面中央の場合は潰されたり相打ちの可能性があるので、強ラフィアンキックなども使っていくといい。

画面端では相手の真下に潜り込むことで、立ち強Ⓚがほぼ完全な対空技になる。ただし完全に画面端までいってしまうと画面外に蹴りが出て、逆に自分が端に追い込まれる形になってしまうので注意しよう。

跳んで跳ねて飛んで回って投げ放題

対戦攻略 バルログ

X-ISM Z-ISM V-ISM

強力な連続技は持っていないものの、そのスピードは相手に攻めさせないための武器となる。おたがい単発技を出す展開ならば勝機はある！

担当：P・鈴木

応用戦術

スピードでごまかして投げるのが基本

対空はどうするか

相手にペースを握られてしまうと非常に脱出困難なので、近づかれないために必要な対空環境をととのえていきたい。



しゃがみ中Ⓟ・遠距離立ち強Ⓟで牽制しておけば、相手の最適の跳び込みを阻止できる



この位置関係なら、相手の技はまず届かない。強攻撃でカウンターを取るか、Ⓚ投げだ

V-ISMはスカーレットテラー（⬋タメ➡＋Ⓚ）が使いやすい。ボタンによる間合い調整が肝心だ。

Z-ISMではスカーレットミラージュ（⬅タメ➡⬅➡＋Ⓚ）が強力だが、ゲージ消費の割にダメージが小さいので、ガードクラッシュされそうなときに使っていこう。レッドインパクト（⬅タメ➡⬅➡＋Ⓟ）も強力で、使っていく価値はある。ただし爪つき限定Lv.3技なので慎重に。

あとは全ISM共通でしゃがみ強Ⓟ、各種ジャンプ攻撃がある。しゃがみ強Ⓟは爪の先あたりの判定がそれなりに強力だが、そのような間合いで跳び込んでくる相手は少ない。よって、あまり使われない。どちらかというと、相手がジャンプしようとしているところに前もって置いておくようにしたほうがヒットしやすい。

ジャンプ攻撃は強力なものが多いが、あつかいが難しい面もある。垂直ジャンプからは中・強攻撃を、前ジャンプからは弱Ⓚ、強攻撃を当てよう。

また、空中投げも強い。横への間合いは普通だが、縦の間合いがかなり広い。上方向にはⓅ、下方向にはⓀ。対空として使うときはⓀ投げのほうが使用率は高いはず。前ジャンプから狙ってもいいし、近距離なら垂直ジャンプからでもいい。

少し対空と関連した内容を一つ。バルログの地上技の中で一番出の早い技はしゃがみ弱Ⓚだが、実はリュウのしゃがみ中Ⓚと同じ出の早さで、全キャラ通して見たときに、遅い技に分類される。つまり、バルログの地上技は全般的に出が遅い。これは相手に跳ばれやすく、対応が遅れやすいことにつながっている。バルログが地上技を出したときに跳ばれていた、という状況のときは、おとなしくガードしていたほうがいいかも。

いかにダメージをあたえるか

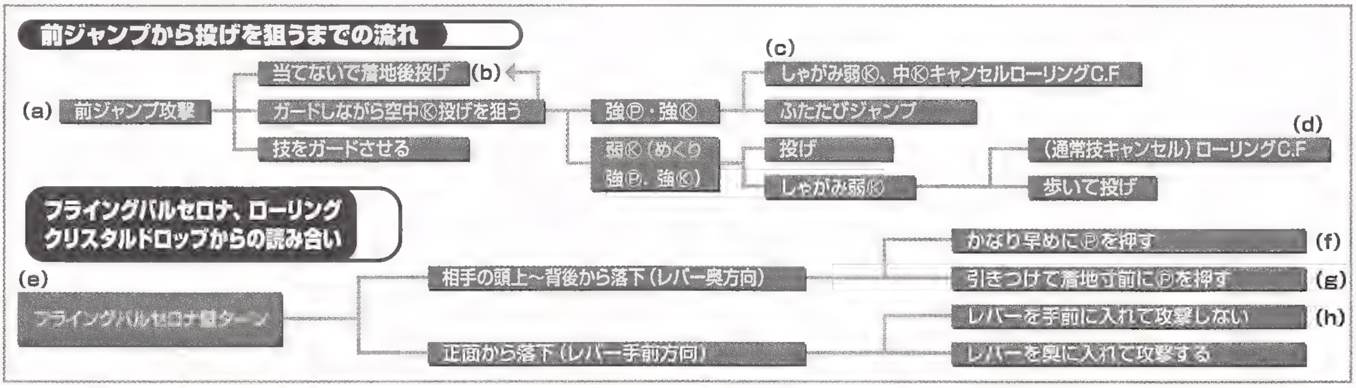
バルログは連続技が強力ではないので、コツコツとダメージを積み重ねていく必要がある。

①**投げ**——そのスピードを利用して相手に近づくのは比較的簡単。ジャンプ攻撃を当てずに着地し、間髪入れずに投げるのはかなり有効。

②**ローリングクリスタルフラッシュによる削り**——通常技キャンセルで出して、ゲージをためつつ削っていく。その後の展開もそれなりに有利。

③**フライングバルセロナ系での読み合い**——イズナドロップ（⬇タメ⬆＋Ⓟ壁ジャンプ後⬆以外＋Ⓟ）が決まればダメージも大きく、さらに攻められる。ただし、どんなに有利な状況で壁ジャンプしても、その後の攻撃は読みが必要になる（一度攻めが途切れてしまい、連係として使えない）のが弱み。

この3つを組み合わせてダメージを奪っていこう。バルログは相手の行動に対応して攻めをはじめることはできても、守りぬくことはできないので、なおさら攻めは重要。待ち←→攻めは迅速におこない、ジャンプをある程度多用していこう。



(a)：相手の攻撃のスキに跳び込めればベスト。また、垂直ジャンプをしてから前ジャンプするのも効果アリ。対空されないことが第一。

(b)：ジャンプ攻撃を出していることを見せるために、相手の頭上すれすれまで攻撃グラフィックが見えているとベスト。こうすれば相手のガードを誘える以外にもジャンプ防止になる。

(c)：ジャンプ攻撃から通常技へのつなぎは一瞬遅らせる。その一瞬の差でタメが完了するか否かが分かれやすい。また、2発以上通常技をガードさせるときは、スーパーコンボに注意しつつ弱Ⓚ→弱Ⓚ、弱Ⓚ→中Ⓚ、中Ⓚ→弱Ⓚなどが基本となる。弱Ⓟを混ぜるのはいいが中Ⓟは連係のラスト用。ここではキャンセルローリングクリスタルフラッシュ（⬅タメ➡＋Ⓟ。以下、ローリングC.F）にしているが、再度ジャンプするのもそれなりに有効。

(d)：この部分は投げの選択もあるので、一回立ったりすると通常技が当たりやすい。ただ、その後の必殺技がローリングC.Fしか出せない。

(e)：いつ出してもいい。壁ターンする方向は相手側のほうがいいが、無理する必要はない。

(f)：相手がジャンプすると思ったときに。スーパーコンボならそのまま投げてしまうこともある。見てからボタンを押すのは難度が高め。

(g)：地上で対空を考えている相手に対して。頭上から攻撃しているのである程度安全。投げを狙うか否かは相手キャラ・状況別に分けよう。

(h)：強力な対空を持つ相手に。補足だが、レバーをずっと手前に入れていても対空されてしまう場合は、逆に奥方向に逃げてしまう手も。

ローリングクリスタルフラッシュ後の連係

ローリングC.Fで削りダメージを奪ったあとはバルログ有利なのだが、その間合いの離れかたから、効率のいい攻めが実はない。相手はそのままガードしていれば問題ないのがその理由だ。

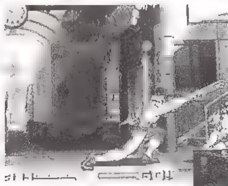
それでも選択がないわけではない。しゃがみ中Ⓟを出せば動こうとした相手にヒットするし、再度ジャンプから攻めていけば反応されにくい。ジャンプに壁ターンを混ぜてもいいだろう。

ただし、しゃがみ強Ⓚのスライディングは危険。ヒットしても転ばないので反撃されてしまう。反撃してこない相手なら使ってもいい。

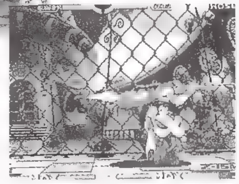
相手の出方をうかがってもいい。跳んできたら迎撃しやすいし、昇龍拳などの技を出してきたらガード後反撃すればいい。でももったいないかも。

スカイハイクロー投げ

スカイハイクロー（⬇タメ⬆+Ⓟ）はスピードが速く、まず反応できない。ガードさせれば反撃を受けにくいので、相手のガードを前提に使ってみてはどうだろう。たとえば相手を画面端近くに追い込んで通常技キャンセルで出し、しゃがみガードを続ける相手の頭上を空振り、着地後に投げなど。1発ネタではあるがたまにはいいかも。



削ったあとに前進してプレッシャーをかけて、垂直or前ジャンプもおもしろい



最後の一発として使ったり、壁ターンを見てから毎回跳ぶ相手に空中で当てたり

オリジナルコンボの出しどころ

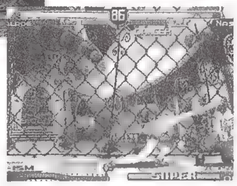
V-ISMはオリジナルコンボの無敵を利用し、強引に攻めることができる。左ページ、フローチャートの「投げ」が入ってくるポイントでオリジナルコンボを発動し「通常技キャンセルスカーレットテラー→…」の連続技を決めたい。投げを嫌がって動いた相手にヒットさせやすい。

また、画面端に追い込んだあとに跳び込み、中のオリジナルコンボを発動、「ジャンプ攻撃→強ローリングC.F×α」で削りダメージを奪う手も有効。しゃがみガードの相手に時間差でジャンプ攻撃がヒットする寸法。ヒットすれば大ダメージだ。

ディフェンス面では対空として、「発動→スカーレットテラー」がいい。ニュートラルで発動し、0.3秒くらいタメれば技が出る点が強力。そのまま連続技にしていきたい。オリジナルコンボで割り込み、しゃがみ弱Ⓚから連続技を決めるのも強力。いつでもオリジナルコンボを使えるように必殺技を多めに使っていこう。攻めているときは、その分ゲージも早くたまるからだ。



対空技として使うときは、引きつけすぎず早すぎず、この高さがバッチリ。威力は3割

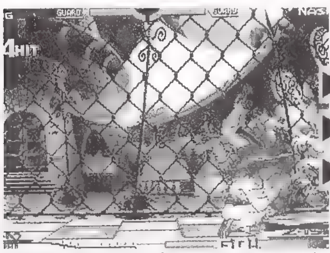
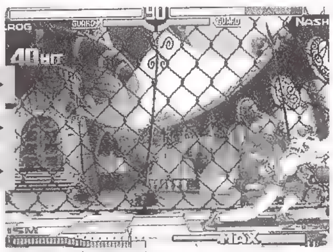


下段プラス削りダメージでこんなもん。ガードクラッシュも狙えるので悪くない

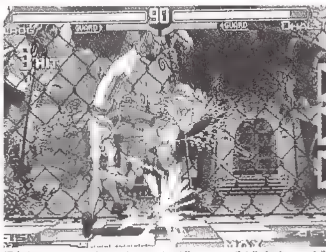
連続技

使用頻度少なし。単発キャラの宿命か

- ●ジャンプ攻撃 → しゃがみ中Ⓚ → スカーレットミラージュorレッドインパクト
- ●ローリングクリスタルフラッシュ → しゃがみ中Ⓟ
- ●しゃがみ中Ⓚ → しゃがみ弱Ⓚ → スカーレットミラージュorレッドインパクト
- ●ジャンプ攻撃カウンターヒット → ジャンプ攻撃 / → 空中投げ
- ●（画面端でオリジナルコンボ中発動） → 強ローリングクリスタルフラッシュ → ツメを伸ばす前に強ローリングクリスタルフラッシュ → 繰り返し
- ●オリジナルコンボ弱発動 → （スカーレットテラー → しゃがみ強Ⓚor強Ⓟ）×α

3回目のバウンドに合わせてコマンド入力。繰り返せば5割は減る




引きつけて当てないとダメージが少ないが、引きつけすぎると失敗する

最後の連続技はスカーレットテラーのスキをスライディングで消すことで、前進しながら相手に空中受け身を取らせない、といったことができる。相手の動きに合わせて再度必殺技を当てよう。威力は3～4割で、相手を画面端に追い込める。スライディングで相手を追い越してしまう場面では、しゃがみ強Ⓟを使うといい。スライディングを出すときはボタン連打、必殺技は目押しが基本。対空や相手の連係に割り込むように使用すると効果高し。

他の連続技は難度が高い割にダメージもさほど増えない。今すぐ覚えようとしなくていいだろう。ジャンプから攻めたほうが有効かも。

対戦攻略 かりん

X-ISM Z-ISM V-ISM

流れるような華麗な連係、紅蓮拳で相手を追い込み、スキを見つけて連続技を叩き込む。烈火のごとく攻め込み、反撃の余地をあたえずに勝利をつかもう！

担当：ももやん

基本戦術

地上戦での通常技の使い方を覚えよう

かりんお嬢様の得意距離とは？

かりんには飛び道具や強力な跳び込み技がないので、地上戦が基本となる。得意な間合いから通常技で牽制していき、そこからキャンセル紅蓮拳（↓↘→＋ⓟ）で相手にプレッシャーをあたえていく。スキあらば紅蓮拳から強力な連続技を叩き込み、圧倒的リードを保って勝つのが理想だ。

地上戦でもっとも重要なのが、間合いの取りかただろう。かりんはバルログに次ぐ移動速度を誇るので、かなり楽に間合い調整ができるはずだ。

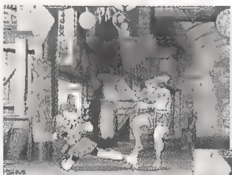
かりんが得意とする間合いは、しゃがみ弱ⓚの先端がヒットするかどうかの距離。この距離をウロウロしながら相手の牽制技をかわし、しゃがみ弱ⓚを当てていくのが狙いだ。そうなると相手の使用頻度の高い牽制技、最大リーチを研究する必要もあるぞ。

地上戦の基本は通常技にあり

地上戦で得意な間合いをキープできたら、通常技で牽制していく。おもに使っていくのは、しゃがみ弱ⓚ、立ち弱ⓚ、立ち中ⓚといった、そこそこにリーチがあり、キャンセルできる通常技だ。

すべての基本となるのは前項でも出てきた、しゃがみ弱ⓚ。先端部分を当てるように出していき、そこからキャンセル紅蓮拳を狙っていく。

立ち弱ⓚは連打できないので頻繁には使えないが、しゃがみ弱ⓚよりリーチがあるので狙う価値はある。また、高い位置に攻撃判定を出せるので、ジャンプ防止にもなっているぞ。当然、ヒットしたら紅蓮拳につなげていくようにしよう。



しゃがみ弱ⓚの先端を当てて…



キャンセル強紅蓮拳につなげよう。ヒットでもガードでも、とりあえずは出していこう

立ち中ⓚはキャンセルできる通常技のなかではもっとも技のリーチのある攻撃なので、ときどき混ぜてもいいだろう。ただし、立ち中ⓚの先端を当ててからのキャンセル紅蓮拳は連係にならないので、注意してほしい。使うときは、半歩踏み込んでからがいいだろう。



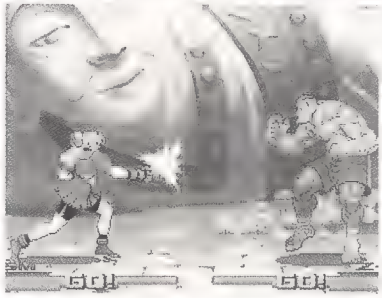
相手の牽制技をギリギリでかわし…



一歩踏み込んでしゃがみ中ⓚを入れる。ダメージは小さいが、この積み重ねが重要

これらキャンセルできる通常技をヒット（ガード）させたら強紅蓮拳へつなぎ、連続技や連係を狙っていこう。紅蓮拳の使い方に関しては、次のページを見てほしい。

キャンセルできないが、しゃがみ中ⓚも牽制技として役に立つ。しゃがみ強ⓚよりリーチはないが、発生スピードやスキの少なさは優れているので、気軽に使えるだろう。相手の足払いをギリギリでかわしたときなどは、一歩踏み込んでしゃがみ中ⓚをつかって反撃することもできるぞ。



相手の攻撃を正面から潰すことができる立ち中ⓟ

相手と牽制技の出しあいになった場合には、立ち中ⓟ、しゃがみ中ⓟを使ってみよう。どちらの技もリーチは短いが攻撃判定が強いので、相手の牽制技をつぶすことができるのだ。立ち中ⓟは立ちの牽制技に強く、しゃがみ中ⓟはしゃがみ状態の技に対して強い。どちらも相手の牽制技の先端に合わせるように、離れた場所で使っていこう（本体に直接当てるのではなく、伸ばした手足に当てるような感覚で出していこう）。

特に対ダルシム戦では、立ち中ⓟの牽制が非常に重要になってくる。ダルシムの遠距離での牽制技も潰すことができるからだ。

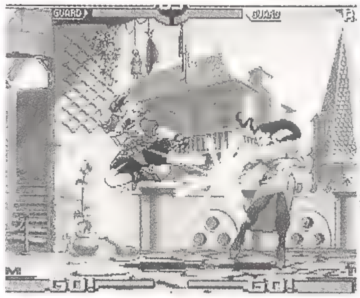
地上戦とは言いつつも…

対戦において地上戦は非常に重要だが、跳び込むチャンスがあれば、積極的に跳び込んでいきたい。跳び込みに使う技は跳び込む距離、対戦相手の対空性能などによって、変化してくる。状況を把握して、使い分けるようにしよう。

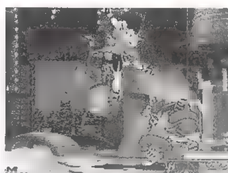
基本的な跳び込みは、横方向に強いジャンプ中ⓚ、ジャンプ強ⓚといったところ。下方向に若干弱いが、リーチがあるので、遠距離からの跳び込みにはこれ以外の選択肢はない。

中距離の跳び込みには、ジャンプ強ⓟをメインに使っていく。この技は攻撃判定が下方向に強いので、相手の軟弱な対空技ならつぶすことも可能なのだ。ただし、攻撃判定の出ている時間が短いので、地上の相手に当てるには、引き付けて出す必要がある。

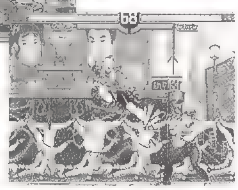
引き付けてジャンプ強ⓟを出そうとすると、相手の早出し対空に落とされることも多い。そうさせないために、ジャンプ弱ⓚを混ぜてみよう。この技は下方向に強く、攻撃持続時間が長いので、ジャンプ頂点で攻撃を出しても地上の相手に当てることが可能なのだ。この技を使うことで、相手は早出し対空をためらうことも多くなるだろう。ただしザンギエフに対して使うと着地を投げられる可能性もあるので注意。



基本はやはり、この中ⓚ。横方向に強いので、安心して使える技だ



ジャンプ強ⓟは下方向に強い。軟弱な対空技なら潰すことも多いぞ



ジャンプ強ⓟより高い打点で当てることができるジャンプ弱ⓚ。早出し対空にはこれだ

応用戦術・その1

地上戦からは、すべて紅蓮拳へ繋げよう

紅蓮拳の使い分けを覚えよう

地上戦でキャンセルできる通常技をヒット（ガード）させることができたら紅蓮拳へつなげ、連続技、連係を狙っていく。

紅蓮拳にはさまざまな派生があり、ガード、ヒットで使い分けていく必要がある。派生のコマンドは独特なので、技紹介の「紅蓮拳の派生」をよく見て覚えてほしい。

通常技を当ててから使っていくのは、基本的には強紅蓮拳だ。弱や中では、通常技の先端が当たった場合に届かないことがあるので、あまりオススメしない。通常技がガードされてもヒットしても、とりあえずは強紅蓮拳を出していこう。

ヒット、ガードで紅蓮拳の派生を使い分けていくのだが、どれを選択していけばいいのか？基本的なルートは、右の表「紅蓮拳基本ルート」を見てほしい。

ヒットが確認できた場合には、強紅蓮拳→強紅蓮拳2→強紅蓮無尽脚（↓↘→＋強Ⓟ→強Ⓟ→強Ⓚ）のAルートが基本となる。紅蓮無尽脚のあとは追撃できるので、大ダメージが期待できるぞ（無尽脚からの追撃は次項）。ただし、ガードされた場合にこのルートを使ってしまうと、反撃されてしまうので注意しよう。

しゃがみ弱Ⓚ→強紅蓮拳と出してガードされた場合には、中紅蓮拳2→弱紅蓮楔（↓↘→＋強Ⓟ→中Ⓟ→↓＋弱Ⓚ）のBルートに変更しよう。これならば弱紅蓮楔の先端部分をガードさせる形になるので、反撃受けづらいのだ。

Bルートはヒットした場合にも狙う価値がある。紅蓮楔がヒットすると、いかなる回避手段（空中受け身や地上受け身）もおこなえないので、画面端まで追い込むことができるのだ。

もうひとつの使い道として、弱紅蓮楔ヒット後にワンテンポ遅らせて前ジャンプ中Ⓚを出すと、相手をめくることができるのだ（相手によって、めくりやすさが違うが）。中Ⓚでめくることができたら、再びしゃがみ弱Ⓚからの連係でまとわりつこう。外して、投げを狙うのもいいだろう。

相手を画面端まで追い込んだら、しゃがみ弱Ⓚ→弱紅蓮拳→弱紅蓮楔の連係を混ぜてもいいだろう。ダメージは考えていない、ガードさせてプレッシャーを与えるための連係だ。ガード後は離れるため、反撃を受けないぞ。相手がうかつにも反撃を狙って攻撃を空振りしたら、一歩踏み込んでしゃがみ強Ⓚを狙っていこう。

紅蓮拳の存在は、かりんのなかで大きな割合を占めている。キャンセルで常に狙っていき、ヒット、ガードでうまく使い分けていこう。

状況別紅蓮拳の派生一例

A　しゃがみ弱Ⓚ→強紅蓮拳→強紅蓮拳2→強無尽脚

ダメージ重視の基本コンボ。無尽脚で浮かしたあとは、追撃を狙っていく。しゃがみ弱kの先端がヒットした場合には、無尽脚が届かないことがあるので、距離を見て紅蓮崩掌や紅蓮楔を使っていこう。

B　しゃがみ弱Ⓚ→強紅蓮拳→中紅蓮拳2→弱紅蓮楔

この連係の役割は2つ。紅蓮楔はダウン回避されないので、相手を画面端まで追い込むことができる。もうひとつはガードされた場合の連係として使っていく。弱紅蓮楔の先端が当たるので、ほとんど反撃を受けない。

C　しゃがみ弱Ⓚ→弱紅蓮拳→弱紅蓮楔

画面端限定の相手を固めるための連係。



しゃがみ弱Ⓚからは、とりあえず強紅蓮拳。ここでヒット、ガードを確認しよう。ヒットしていれば強紅蓮拳2へつなぎ、そのままさらに紅蓮無尽脚までつないで相手を浮かすのが基本だ



弱紅蓮楔でダウンしたら、ワンテンポ遅らせて跳び込み中Ⓚを出してみると…



相手をめくることもできるぞ。これで攻めを継続させよう

ほかのISMどうですか？

今回の攻略ではZ-ISMが基本となっているのだが、X、V-ISMでも充分闘うことはできる。ISMによる通常技の変化がないので、違和感なくプレイできるだろう。

X-ISMの特徴といえば、スーパーコンボが神月流神扉開闢（↓↘→↓↘→＋Ⓟ）だけであることだ。神月流皇王拳（↓↘→↓↘→＋Ⓚ）がないので対空技、無尽脚からの連続技が減ってしまうのが欠点である。

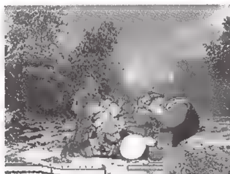
神月流神扉開闢は起き上がりや反撃、割り込みに適しているので、使うチャンスを逃さないようにしよう。ゲージもたまりやすいので、気軽に使っても問題ないだろう（反撃も受けないし）。

V-ISMはやはり、オリジナルコンボの使い方が重要になってくる。かりんはオリジナルコンボを使った連続技がそこそこに存在するので、充分に楽しむことはできる。連続技に関しては、次のページを参照してほしい。

オリジナルコンボを使った連係としては、中で発動して、しゃがみ中Ⓚ→烈殲破（↓↘→＋Ⓚ）の繰り返しが有効だ。下段攻撃と中段攻撃が入り乱れてヒットするので、まずガードできないだろう。

しかし、強力な対空技（昇龍拳など）を持つ相手には、簡単に返されることも多い。そういう相手にはしゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→烈殲破と繋いで、多少でも混乱させてみよう。

烈殲破がヒットし浮いた相手には、空中コンボを狙っていこう。ダメージは小さいが、無尽脚の連打が連続技になるぞ。タイミングを合わせよう。



中オリジナルコンボを発動し、しゃがみ中Ⓚキャンセル…



弱烈殲破を繰り返すだけで、かなり混乱させることができる

応用戦術・その2

相手の行動を見て、判断してから動こう

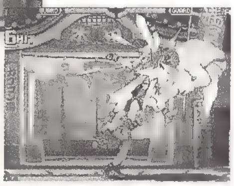
無尽脚から大ダメージを狙え!

紅蓮拳からの派生で紅蓮無尽脚まで繋ぎ、相手を高く浮かす。浮いた相手に追撃をしかけ、大ダメージを狙うのがセオリーである。

追撃の基本は、ダメージ重視。相手の状況を見るのは、とりあえず後回しでいいだろう。ダメージ重視ならば、Lv.3神月流皇王拳が狙い目だ。Lv.1、2でも当てることはできるが、時間停止がないので難しい。



無尽脚で浮いた相手には…



Lv.3神月流皇王拳を狙ってみよう。ほぼ確定といってもいいだろう

ただしLv.3神月流皇王拳も確定ではなく、タイミングよくニュートラル空中受け身をされると、回避されてしまう(難しいが)。無尽脚後にすぐ空中受け身を使う相手は、警戒したほうがいいだろう。そういった相手には、地上に降りた瞬間に投げを狙ってやろう。

ゲージがない場合や、レバー入れ受け身を確認した場合には、近距離立ち強Ⓟが有効だ。この技は対空性能が高いので、大抵のジャンプ攻撃は返せるぞ。レバー後空中受け身には、前進してから狙っていくようにしよう。

空中受け身のあと、立ち強Ⓟで返せないほど強力なジャンプ攻撃(春麗の弱Ⓚなど)を持つキャラには、バクチだが上段夜叉返し(↓↙←+Ⓟ)も狙える。攻撃が強いキャラほど技を出してくるので、確率は上がるはずだ。



無尽脚で受け身を取り、攻撃を出してくる相手には…



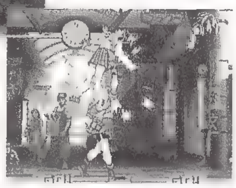
上段夜叉返しが有効だぞ。相手の裏をかけ!

対空技は選んで使う

かりんの基本的な対空技は、立ち強Ⓟだ。この技は判定が強く、広げた両手に攻撃判定を持っているので、跳び越えた相手に対しても当てることが可能。主に遠距離からの跳び込みに対して、使っていくことになるだろう。



遠距離の対空には、この立ち強Ⓟを使おう。非常に強力だ



近い距離では、しゃがみ強Ⓟが使える。キャンセル神月流皇王拳で連続技にもできる

しゃがみ強Ⓟも強力だが、これはより近い距離の跳び込みに対して使っていく。余裕があるならば、キャンセル神月流皇王拳を連続技にすることもできるぞ。大ダメージのチャンスだ。

相手の跳び込みが読めていれば、Lv.3神月流皇王拳を直接狙うことも可能だ。無敵時間や攻撃判定などでは一番信頼できる対空技だが、コマンドやゲージ消費の関係で、使う場面は少ないだろう。

起き上がりを攻めてみよう

ダウンを奪ったら、攻撃を重ねて起き上がりを攻めてみよう。重ねていくオススメ攻撃は、立ち中Ⓟと旋風刈り(→+中Ⓚ)。

立ち中Ⓟはガードされてもかりん側が先に動ける、ノーリスクの攻撃となっている。ガード後は旋風刈り(中段攻撃)を出すと、よくヒットするぞ。その裏をかいて、下段攻撃を出すのも手だ。

旋風刈りを直接重ねるのもいいが、多少発生が遅いので、簡単に返されることも多い。相手を選んで使っていこう。

相手にゲージがある場合には、起き上がりは充分に注意しよう。スーパーコンボの恐れありだ!



相手の起き上がりに立ち中Ⓟを重ねて…



続けて旋風刈りを出してみると、よくヒットするぞ。一度は試してみて

連続技

無尽脚で浮かしたあとのコンボが重要だ

●ジャンプ強Ⓟ → しゃがみ弱Ⓚ×2 → 強紅蓮拳 → 強紅蓮拳2 → 強紅蓮無尽脚 →
- → Lv.3神月流皇王拳
- → 立ち強Ⓟ
- → 地上投げ

●②(オリジナルコンボ弱発動)しゃがみ弱Ⓚ → 強崩掌×α(画面端限定)

●③ジャンプ強Ⓟ → しゃがみ強Ⓟ → Lv.3神月流神扉開闔

基本となるのは、紅蓮拳→無尽脚からの連続技。Lv.3神月流皇王拳はニュートラル空中受け身で回避される可能性があるが、タイミング的に難しいので、心配するほどではない。ゲージがない場合には、立ち強Ⓟに切り替えよう。しゃがみ強Ⓟ→神月流皇王拳と繋げることもできるが、空中受け身で回避されやすいので、オススメしない。

神月流皇王拳の後、受け身を取られなければ、ジャンプ強Ⓟも入れることもできるぞ。

ニュートラル受け身をする相手には、地上で投げを狙うのもいいだろう。

オリジナルコンボを使った連続技は、基本的には崩掌を繰り返すだけ。空中受け身されないので、十数ヒットまでは確定だ。タイミングよく、確実にコマンドを入れるのが重要だ。

画面中央では強無尽脚に繋げ、弱烈蹴破の繰り返しが連続技になるぞ。ダメージは小さいが。

最後はX-ISMでも狙える、強力な連続技だ。Z-ISMでは、レベル3以外は連続技に組み込みにくいので、ゲージが足りない場合には狙わないほうがいいだろう。

対戦攻略 豪鬼

X-ISM X-ISM Z-ISM Z-ISM V-ISM V-ISM

パワーアップしてさらに使いやすくなった天魔空刃脚と、連係の垂直ジャンプ斬空波動拳で攻めのスタイルを構築しよう。

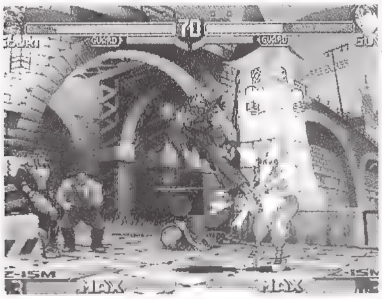
担当:FRS-N.O

基本戦術　天魔空刃脚と斬空波動拳による空中戦

攻めの起点、天魔空刃脚

豪鬼はリュウやケンにはない、天魔空刃脚（前ジャンプ頂点で↓＋中Ⓚ）と斬空波動拳（空中で↓↘→＋Ⓟ）という強力な空中攻撃を持っている。このふたつの技を攻めの主軸にしてリーチの短さをカバー、接近戦に持ち込み攻撃判定が強い通常技で闘っていくのが豪鬼の基本戦法である。

天魔空刃脚は空中から急降下して鋭角な蹴りを出す技で、その繰り出すスピードはほかのジャンプ攻撃に比べてとても速いのが特徴。また、ガードされても着地後は豪鬼のほうが先に動きだすことができるので、接近戦に持ち込むには絶好の技ということができる。天魔空刃脚後は出が速いしゃがみ弱Ⓟや、攻撃判定が強いしゃがみ中Ⓟ、ガードパワーゲージを大きく削る近距離立ち強Ⓚなどで攻めていこう。

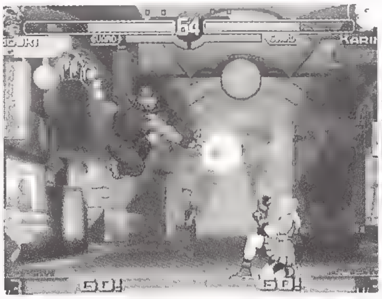


天魔空刃脚は低打点ならノーカウンターで地上の技につなげることができる

また『ZERO3』は技を当てたときに離れる具合、通称「ヒットバック」の度合が大きい。このためにしゃがみ攻撃を2回ガードさせた程度ですぐに相手と離れてしまうが、こうなったら再び天魔空刃脚で跳びこむか、つぎに解説する空中飛び道具の斬空波動拳による牽制に切り替えよう。

連係攻撃の要、斬空波動拳

天魔空刃脚から地上戦に持ち込んでも、ある程度で間合いが離れてしまう。こうなったときは斬空波動拳をうまくかませることによって、攻めの連係を持続させていくことが可能だ。



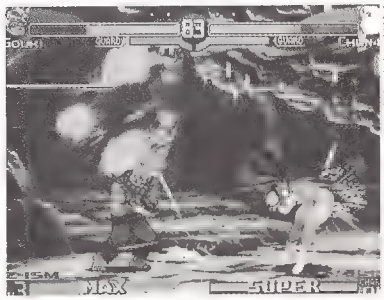
通常技が届かない間合いでは、垂直ジャンプから斬空波動拳を撃ちおろす

間合いが離れて通常技が届かなくなったら、垂直ジャンプから斬空波動拳を撃てば相手の動きを封じることができる。斬空波動拳をガードさせたあとは豪鬼側が有利なので、さらに攻めを続けよう。斬空波動拳を撃つ間合いは近距離立ち強Ⓚのあとや、しゃがみ中Ⓚの先端をガードさせたあたりの距離を指す。ここで手を出してくるようなら垂直ジャンプからの斬空波動拳で相手の攻撃を潰せるし、斬空波動拳を警戒してガードを固めるようなら再び天魔空刃脚で攻め込む。このふたつの技を潰すために跳びこんでくるような相手には、豪昇龍拳（→↓↘＋Ⓟ）で迎撃しよう。

接近戦での狙い

天魔空刃脚で相手に接近したら、判定の強い技で押していく。このあとの接近戦ではISMによって狙いが異なるが、基本的に狙っていくのはガードクラッシュポイント削りか、ダウンを奪うことのふたつ。なるべくガードクラッシュ値の高い技をメインに、出の速い技や硬直の短い技などで連係が続くように攻めていこう。

豪鬼の通常技は比較的攻撃判定の強いものが多いので、打撃勝負で打ち負けることはあまりない。しかし、『ZERO3』では一部に高性能な通常技を持ったキャラが存在するので、こういった相手には豪昇龍拳でカウンターを狙うことも必要になってくる。この場合、相手の技に合わせる豪昇龍拳は中か強が有効だ。中や強の豪昇龍拳は無敵時間が存在するうえ、地面近くまで攻撃判定を持っている。このため、相手の技に対してカウンターを取りやすくなっていることを覚えておこう。



中、強の豪昇龍拳は足払いなどの地上攻撃を刈り取る能力が高い

V-ISM　どこでも出せる近距離攻撃が要

判定のバリアで相手の攻撃を潰す

V-ISMの通常技は、レバーを引いた状態で入力されると近距離のものに変化し、近距離技を任意の間合いで出していくことが可能となる。ほかのISMでは気づきにくいが、実はこの近距離技は非常に強力な攻撃判定を備えているのだ。

特にレバー後ろの中Ⓟや中Ⓚは、バリアともいえるぐらい強い判定を持つ。
例えば、離れた間合いでダルシムが伸ばしてくる手足にこのレバー後ろ中攻撃を合わせると、一方的に打ち勝つことができる。ほかにも、相手キャラの間合いでの闘いを強いられたときなど、カウンター狙いでレバー後ろの中Ⓟや中Ⓚを出していくと効果的だ。



バリアともいえるほど当たりが強いレバー後ろ中Ⓟ、中Ⓚを活用しよう

これらカウンター狙いの技はいわば「受けの技」だが、攻めに使うならレバー後ろ強Ⓚが役立つ。この技は振り下ろす部分で2段階に攻撃判定が出るうえ、リーチも意外に長い。当てにいく技としては申しぶんのない性能なので、通常技の連係に組み込んでいこう。

オリジナルコンボから2択→連続技を狙う

発動は弱が基本。発動後は天魔空刃脚で跳びこんで、着地後一歩あるいてしゃがみ弱Ⓚを出す。これで分身の天魔空刃脚の中段と、本体のしゃがみ弱Ⓚの下段で相手側のガードが非常に困難になる。片方がヒットしたら、ここから連続技につなげよう。百鬼襲（↓↘→↗＋Ⓟ）を使ったオリジナルコンボは画面位置によって微妙につなぎの技を変える必要がある。はじめのうちは、発動の場所と技の組み合わせを同じにして練習するといい。

STREET FIGHTER ZERO3

Z-ISM

通常技→スーパーコンボが強力

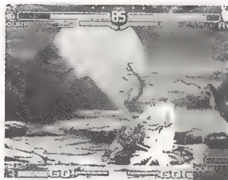
ヒット確認からの滅殺豪昇龍

Z-ISMの豪鬼はしゃがみ弱Ⓚから立ち弱Ⓚにつながることを利用して、ヒット確認からのスーパーコンボを狙っていくのがセオリー。天魔空刃脚後などの密着状態から、「しゃがみ弱Ⓚ×2→立ち弱Ⓚ→（キャンセル）滅殺豪昇龍（↓↘→↓↘＋Ⓟ）」をヒット確認から決めていこう。

入力はしゃがみから弱Ⓚを2回出して、↓↘→＋弱Ⓚで立ち弱Ⓚにつなぐ。あとは↓↘＋Ⓟでキャンセル滅殺豪昇龍の完成だ。

起き攻めで決めるレベル3

起き攻めには、相手の起き上がりにレベル3の滅殺豪波動（→↘↓↙←→↘↓↙←＋Ⓟ）を使った連続技の重ねを狙っていく。組み合わせはしゃがみ中Ⓚ→（キャンセル）滅殺豪波動が有効だ。入力が難しいが、技表（P118参照）で触れたようにレバーコマンドだけ先行入力しておき、コマンド完成直前に通常技をかませる方法がやりやすい。この連続技はガードされてもこちらが先に動けるので、手を出してくる相手には豪昇龍拳を合わせよう。



まずレバー部分の→↘↓↙←→↘↓↙までを入力したら、しゃがみ中Ⓚを重ねて…、



あとは←＋Ⓟでキャンセル滅殺豪波動が発動する

X-ISM

狙え！瞬獄殺

瞬獄殺を空中受け身に合わせる

X-ISMではスーパーコンボが瞬獄殺（弱Ⓟ、弱Ⓟ、→、弱Ⓚ、強Ⓟ）なので、連続技よりも一発に的を絞った攻めが重要になる。瞬獄殺自体は暗転を見てからジャンプで回避されてしまうので、なるべく確定に近い状況で狙っていきたい。

そこで竜巻斬空脚（↓↙←＋Ⓚ）ヒットからの追撃の選択肢に、瞬獄殺も組み込んで使っていく。前作までは竜巻斬空脚からの追撃は豪昇龍拳が確定で決まったが、『ZERO3』では空中受け身のために回避されてしまうことが多い。しかし、この空中受け身を逆手にとることで、瞬獄殺を狙っていける状況を作り出すことできるのだ。

まず、中か強の竜巻斬空脚を地上の相手にヒットさせる。ここで相手がニュートラルの空中受け身をとると、相手の空中ガード後のスキのときに瞬獄殺の暗転でロックすることができる。こうすればジャンプによる回避はできないうえ、空中ガードからの反撃が困難な重ねとなる。



竜巻斬空脚のあとに空中受け身をとる相手に、瞬獄殺を重ねよう

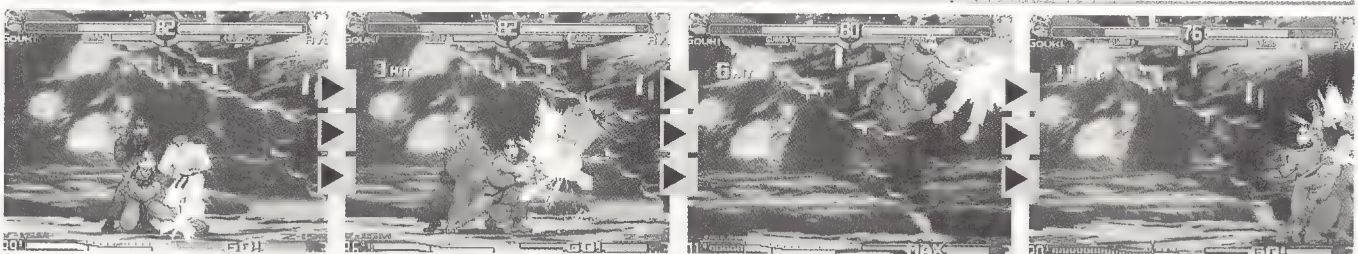
連続技

空中受け身を取れない追撃の嵐！

●①しゃがみ弱Ⓚ ──→ しゃがみ中Ⓟ ──→（キャンセル）豪波動拳

●②（オリジナルコンボ発動）しゃがみ弱Ⓟ ──→ しゃがみ弱Ⓚ ──→ 豪波動拳 ──→ 灼熱波動拳 ──→ 前・阿修羅閃空 ──→ 弱百鬼豪衝 ──→（通常技空キャンセル）弱豪昇龍拳×n

●③（オリジナルコンボ発動）しゃがみ弱Ⓚ ──→ 弱灼熱波動拳 ──→ 中百鬼豪衝×2～3 ──→ 中豪昇龍拳 ──→（通常技空キャンセル）弱豪昇龍拳×n



ラウンドスタート地点より後方からはじめるときは、百鬼豪衝で3回弾けば画面端まで運べる。画面中央より向うに追い込んでいるときは2回でOK

オリジナルコンボは灼熱波動拳で浮かせてから追撃

①のしゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟは、いわゆる目押しと呼ばれるつなぎかたを利用している。しゃがみ弱Ⓚのグラフィックが戻るあたりで、しゃがみ中Ⓟをタイミングよく押すのがコツ。大型キャラには、弱攻撃をもう1発入れてからでもOK。また、密着からしゃがみ弱Ⓚに戻ることもできる。

②、③のオリジナルコンボは、灼熱波動拳ヒット後に相手が上へ浮くことを考慮して組み立てたものだ。ここから百鬼豪衝を当てれば、画面のどこからでも端へ運ぶことができる。この方法で画面端についたら、豪昇龍拳で浮かせ続けよう。このとき、豪昇龍拳の着地モーションを通常技で消して、さらにその通常技を豪昇龍拳で消していくことによって受け身が取れなくなる。これで制限時間中はずっと受け身を取れない空中連続技が成立する。このほかのオリジナルコンボでは、画面端の相手に「しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→豪波動拳→豪波動拳×n」が入る。

対戦攻略 M.バイソン

イメージとしては猪突猛進のラッシュキャラ。しかし、それをメインにして勝てるほどこのゲームは甘くない！

担当:アディオスToshi

立ち強Ⓟを主体にした地上戦

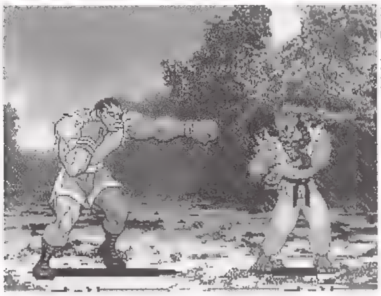
驚異的なリーチを活かす

バイソンは『ZERO』シリーズは初登場だが、ストⅡシリーズの初期から登場していたお馴染みのキャラ。よって、たいていの人はそのキャラ性能を知っていて闘い方も用意に想像でき、実際その頃（スパⅡX）からの変更点も少ない。しかし問題は、このゲームの性質にどこまでキャラ能力を活かせるかだ。

ラッシュをとことん我慢する

バイソンの戦い方で誰もが想像するのが、ダッシュストレート（⬅タメ➡＋Ⓟ）で入って通常技を刻み、またダッシュストレートやダッシュグランドアッパー（⬅タメ⬈＋Ⓟ）を繰り返していくといったラッシュ。確かにこれはバイソンの望むところであり、使っている側はそれで気持ちよく勝ちたいが、それだけを繰り返して勝つのは難しい。なぜなら全体的に威力が押さえられ、不安定に単発技を当てていっても決め手にならず、また回避する手段もこのゲームではいくらでもあるからだ。

よって、できるだけこのゲームのシステムに則ったダメージの稼ぎ方。つまり地上での牽制でガードクラッシュを狙っていったり、受け身をとったところに追撃するといったことを地道にこなしていくしかない。そこでまずは牽制だが、おもに…。というか8割方は立ち強Ⓟ（Ⓚ）を使っていくことになる。これを前進、後退で間合いを調節しつつ出していくのが基本。多少「やりすぎかなぁ」と思うぐらい、しつこく繰り返していってもいいだろう。もちろん、それで跳び込まれて痛い目に合うこともあるだろうが、多少はしかたない。また、これを出している際でもタメはつねに意識しておくこと。時折しゃがんだり立ち弱Ⓟで牽制しつつタメると共に、立ち強Ⓟを出すタイミングを読まれないよう工夫しておくことが大事だ。



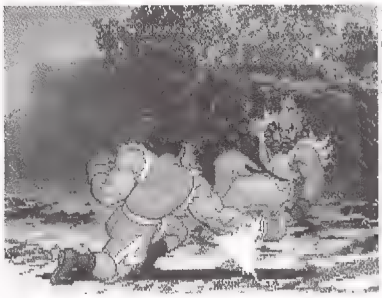
これぐらいの距離をウロウロ、弱Ⓟ等を出しながら…



立ち強Ⓟを当てていく。全体的にもこれがメインとなる

立ち強Ⓟをしゃがむと当たらない小さいキャラに対しては、当然のことながらあまり多用せず、しゃがみ強Ⓚを多めに使っていくしかない。しゃがみ強Ⓚは決して性能の悪い技ではなく普段も使えるが、さすがに立ち強Ⓟほどリーチはないので1歩踏み込んでから出すようにしていこう。

さて、通常技だけではさすがに闘えないので、相手が堅くなったところを見計らってストレート、グランドストレート、ジャンプされそうならダッシュアッパー（⬅タメ➡＋Ⓚ）で攻め込む。それらがガードされたらもちろんだが、ヒットしてもあまり無造作に弱Ⓟ等は出さないこと。様子を見てから、相手が固まっているようなら弱Ⓟを2、3発撃ってまたストレートや、跳び込んだりする。



しゃがむと立ち強Ⓟが当たらないキャラもいるので、これでごまかせ

またターンパンチ（ⓅorⓀ3個同時押し～離す）も使い、硬直が短いことを利用し反撃してくる相手にスーパーコンボを叩き込もう。手を出してこないなら通常技を連係させ、ラッシュを持続させていけばいい。なお連係でガードクラッシュを狙いたいとくは立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟがオススメだ。



かなり近寄らなければならないが、跳び込みからなど立ち中Ⓟを当てて…



立ち強Ⓟを連係させるとガードパワーゲージを結構削れる。小さいキャラには無意味だが



出るまでに潰されることも多いが、うまく出せてヒット、ガードさせたら…



この読み合いに持ち込む。レベルはできれば2～3。ギガトンブローはやめよう

X-ISMが適している？

バイソンのISMによる大きな違いはX-ISMを選択した際に出る。ダッシュグランドアッパー（⬅タメ⬈＋Ⓟ）はいいが、バッファローヘッド（リバーサル時⬇タメ⬆＋Ⓟ）、ダッシュグランドストレートがなくなるのが痛い。それでも、このページに書いてあるようなラッシュを主体にしない戦法をとるのであれば、単発の威力が高く、ガードパワーゲージが長いほうがいいので、実はかなりX-ISMむきのキャラと言える。

またスーパーコンボにしてもクレイジーバッファロー（⬅タメ➡⬅➡＋Ⓟ）は最低Lv.2以上からがやはり確実なので、Lv.3が多く使えるX-ISMは都合がいい。ただ、その際一番大きな問題はバッファローヘッドの使いこなし度。リバーサルという限定された状況でしか使えないのであれば、捨ててしまうという考えもある。空中受け身のあとはもちろん、地上受け身のあとも出すこともできないのでは…。なんにしても、この技はタメ時間がかなり長め。ちょっと気を抜いてレバーを離してダウンしてしまうと出ないし、技ガード後などはタイミングが非常に難しい。

ま、相手の技ガード後に的確に出せるという人は、それはかなりの戦力になるので、Z-ISMを選択したほうがいい。性能のほうも出ればほとんど潰されることはないのだから、このキャラの苦手な防御面が強化されることは間違いないだろう。ただしガードされるとスキは大きいぞ。

対空から追撃へ

貴重すぎるダメージ源

キャラによる空中受け身をとった相手に対する追撃のしやすさには、いろんな要素は絡むものの、リーチある技を多く持っていることが有利であることは間違いない。バイソンは何度もいっているように、地上でのラッシュがあてにできないので、対空とその後の追撃が非常に重要になってくる。

相手の打点を見極めろ!

技表でも書いたようにバイソンの対空兵器はしゃがみ強Ⓟと立ち中Ⓟの2つ。形態も性能もほとんど変わらないので、状態や好みによって使い分けていくといい。こういったアッパー技の対空兵器は、早めに出せば出すほど撃墜率が上がるので、牽制で立ち強Ⓟを多用しつつもつねにこれらを出す準備をしておこう。

当然、相手は潰そうとしてくる。判定の強く出ている時間の長い跳び込み技ならいいが、そうでない場合は当然打点を上げてくる。こうなるとアッパーでは勝てないので、しゃがみ中Ⓟで降りてくるところを狙う。『ZERO3』の基本だ。

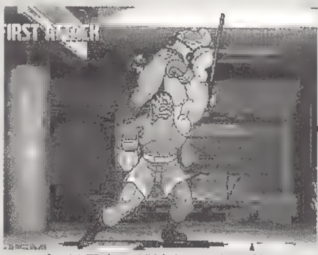
で、撃墜できたら当然追撃にうつる。このキャラの追撃技は、立ち強Ⓟとダッシュアッパーで、相手の空中受け身のとり方によって使い分けていく。基本的に早く着地する受け身(前、ニュートラル)には立ち強Ⓟを使い、離れる受け身(後ろ)をとられたらダッシュアッパー。

もちろん相手の受け身のタイミングに左右されるが、立ち中Ⓟで落とした場合はキャンセルしてダッシュアッパーとかはしないこと。カウンターなら何とか当たるときがあるが、ほとんどスカってしまうからだ。

しかし、しゃがみ中Ⓟで落としたら話は別。間違いなくダッシュアッパーが当たるので、キャンセルすることを1セットと考えておこう。相手の受け身のとり方がかなりまずかった場合は、しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ→ダッシュアッパーなど入るので、余裕があれば狙ってみてもいいかもしれない。

当然、画面端ならアバウトにダッシュアッパー等を出していってもいいぞ。

対空技からの各種追撃例



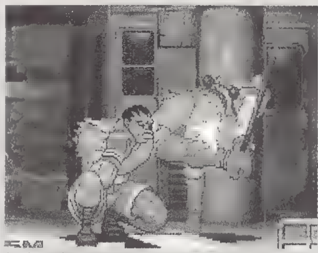
アッパーは早出しが基本。これで落としたあとは…



距離が離れる受け身をとれるようなら、ダッシュアッパー



近くで早いタイミングなら立ち強Ⓟでフォローする



打点の高い跳び込みにしゃがみ中Ⓟ。この場合は…



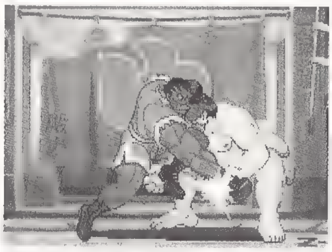
受け身とかは考えずに、キャンセルダッシュアッパーで2ヒット

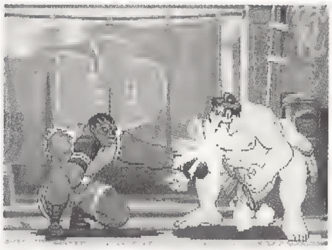
連続技

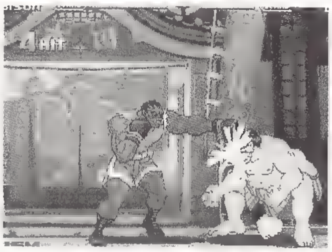
オリジナルコンボは奇々怪々

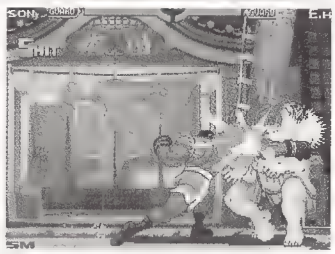
●①ジャンプ強Ⓟ(Ⓚ)→しゃがみ弱Ⓟ×2→立ち弱Ⓟ→(キャンセル)ダッシュストレート

●②(オリジナルコンボ発動)しゃがみ中Ⓟ→弱ダッシュストレート→《立ち弱Ⓟ→弱ダッシュストレート》※《》内繰り返し









弱Ⓟはかなり連射できるが、きっちり決めようと思えば目押し的な感覚が必要になってくる。もちろんX-ISMなら、同時押しで立ち強Ⓟにつなぐことも可能だ

なにゆえキャンセルがかからない?

バイソンの通常の連続技は、弱Ⓟを主体にした(上記)5段が実戦ではヒット確認もでき使いやすい。弱Ⓟ以外の通常技ではしゃがみ中Ⓟ(立ちでも可)をキャンセルしてもいい。

このキャラの特徴として「跳び込みから地上の技につながりやすい」というのがあるので、これらはかなり簡単につなぐことができるはずだ。またV-ISMならしゃがみ強Ⓟにキャンセルがかかるようになるので、それを選択した場合はぜひ狙っていこう。

オリジナルコンボは一応、上記したものが威力的にも高いが、つなぐのは異常に難しい。連続技というよりは固め用の連係と思っておいてほしい。グランドアッパーを繰り返す空中コンボ的なものは、必殺技を通常技でキャンセルできないのでほぼ不可能。もしかしたらフレーム単位で、わずかに硬直をキャンセルできているのかもしれないが、空キャンセルして受け身をとられないようにすることはできないと思ったほうがいいだろう。

対戦攻略 ユーリ

X-ISM X-ISM X-ISM X-ISM X-ISM X-ISM
Z-ISM Z-ISM Z-ISM Z-ISM Z-ISM Z-ISM
V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM

オリジナルコンボによる連続技が強力!ゲージのタメを意識しつつ闘い、まめにオリジナルコンボを使えるようにしておこう。

担当:GED

基本戦術

ゲージに依存しない立ち回りについて

攻守の要はキャノンスパイクにあり

スーパーコンボが使えるZ-ISMからはじめるプレイヤーが多いだろうが、じつはオリジナルコンボが非常に強力なので、オススメなのはV-ISM。オリジナルコンボの使い所や、そこからの連続技の前に、まずはその前の段階、「ゲージに依存しない通常の立ち回り」から説明していこう。

ラウンドスタート時のように、足払いが届くかどうかといった中距離では、リーチの長いしゃがみ中Ⓚや立ち強Ⓚが牽制技のメイン。

相手の牽制技にカウンターを狙うなら、キャノンスパイク(→↓↘+Ⓚ)、しゃがみ中Ⓟ、立ち強Ⓚ、立ち強Ⓟを使う。キャノンスパイクは無敵時間や踏み込みに優れた強を使おう。しゃがみ中Ⓟは攻撃判定の低い技を、立ち強Ⓟは高い技を潰しやすい。立ち強Ⓚはスキが大きめだが、判定はなかなか強い。



スキを突いてしゃがみ中Ⓚを差し込もう



牽制や連係に強キャノンスパイク!ときには思い切りの良さも大切だ

対空&跳び込み技の選択

対空や跳び込みにはオリジナルコンボを使っていきたいところだが、他のISMやゲージがない場合のために説明しておこう。

対空でもっとも信頼できるのは強キャノンスパイクで、無敵&空中ガード不能を利用するために引きつけて使うのが基本。少し距離が遠い場合は、早めのキャノンスパイクか立ち強Ⓚを使う。

これらに比べれば使用頻度は落ちるが、真上に強い立ち中Ⓟや斜め上に向いている立ち中Ⓚ、姿勢が低いしゃがみ強Ⓟも対空になることを覚えておこう。ただし、相手がV-ISMの場合は、オリジナルコンボ発動時の無敵を利用して跳び込んでくることも考えられるので、そういった場合は近距離での安易な通常技対空は控える必要がある。

空対空で使うのは、横方向に長いジャンプ弱Ⓚ、そのあとに起き攻めにいける空中投げ、威力が高いジャンプ強Ⓟやジャンプ強Ⓚなど。斜め上に向いているのはジャンプ中Ⓚだけなので、ジャンプ力が高いキャラや追撃に利用する。ジャンプ弱Ⓚは、リーチだけでなく持続時間も長いので、垂直ジャンプから使うことも多い。

跳び込みに使うのは、めくりも狙えるジャンプ弱Ⓚと斜め下に強いジャンプ中Ⓟがメイン。ジャンプ中Ⓟは、対空技の先をつぶすような感じで打点を高くして出そう。連続技など、ダメージを重視する場合はジャンプ強Ⓟやジャンプ強Ⓚを使う。



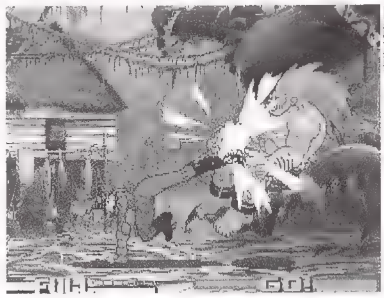
近距離では。めくりジャンプ弱Ⓚも狙っていこう

しゃがみ弱Ⓚ×2ヒット確認からのキャンセル強キャノンスパイクをマスターせよ!

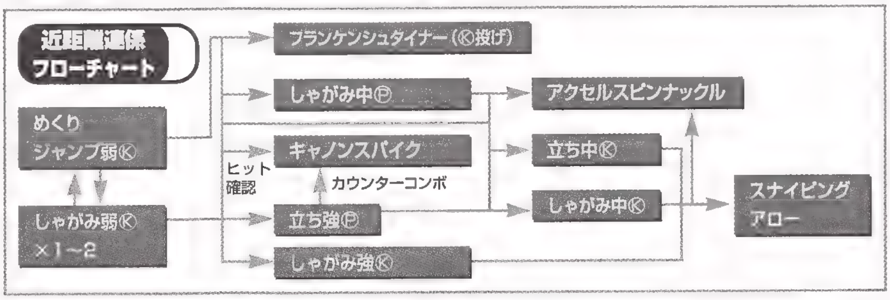
接近時の連係について

跳び込みが成功したり、ダウンを奪って接近戦に持ち込んだら、下の「近距離連係フローチャート」を参考に連係を組み立てよう。

硬直時間差が有利なのは、しゃがみ弱Ⓚ、しゃがみ中Ⓟ、近距離立ち強Ⓟで、これらをガードしたあとに割り込もうとする相手には、フローチャート先にある通常技でカウンターを狙っていく。もちろん、ガードが堅いようなら、めくり直しや投げ、フォーリングアーク(→+中Ⓚ)にいこう。



カウンター&ジャンプ防止の立ち強Ⓚは超重要



ヒット確認コンボを楽しむならZ

Z-ISMを使うなら、「弱攻撃×2→(ヒット確認)スピンドライブスマッシャー(↓↘→↓↘+Ⓚ)」をマスターし、連続技でのダメージ効率を上げていきたい。しゃがみ弱Ⓚ×2からではスナイピングアロー(↓↘→+Ⓚ)に化けてしまいやすいので、2発目をしゃがみ弱Ⓟにして暴発を防ぐといい。正面からジャンプ攻撃を当てたりして、少し間合いが遠い場合(ノーマルのキャノンスパイクがつながらないような状況)には、レベル2以上で確実につなげることも大切だ。

X-ISMは、スーパーコンボゲージをリバースシャフトドライバー(↓↙←↓↙+Ⓚ)にしか使えず、それが使える状況も少ないので、ゲージを持てあましてしまうのが非常にもったいない。はっきり言ってオススメはしない。



カウンター時の時間停止を利用し、入力をギリギリまで遅らせれば、ガードorノーマルヒットではコマンドが成立しないが

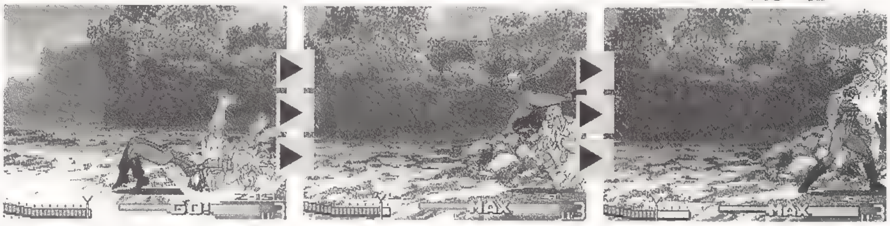


カウンター時のみ、キャンセルキャノンスパイク！理想は空振り時以外の、すべての立ち強Ⓟに仕込むこと

セットプレイで「重ね」を狙え！

セットプレイは、下の連続写真以外にも「(画面端で) 通常投げ→アクセルスピンナックル (➡⬊⬇⬋⬅＋Ⓟ)」や「空中Ⓟ投げ→めくりジャンプ弱Ⓚ」などがある。

スナイピングアローやアクセルスピンナックルをガードさせたあとは、こちらのほうが先に動けるし、ヒットすればオリジナルコンボや立ち強Ⓟキャンセルキャノンスパイクなどの追撃が狙える。



投げで叩きつけた後の「ドスッ、ドスッ」というバウンドの2回目に合わせ、強スナイピングアローを繰り出すと、ちょうど起き上がりに重ねることができる。ヒット後は追撃も忘れずに

オリジナルコンボ連続技

跳び込みや対空で6割！

跳び込み

(A) ●(弱でオリジナルコンボ発動) ジャンプ弱Ⓚ ──→ しゃがみ弱Ⓚ ──→ (キャンセル) 強キャノンスパイク ──→
強キャノンスパイク① ──→ 立ち強Ⓚ② ──→ (①②の繰り返し)

近距離対空 ●(弱でオリジナルコンボ発動) 立ち強Ⓟ ──→ (キャンセル) 強キャノンスパイク ──→ (キャンセル) 強キャノンスパイク③ ──→
遠距離対空 ●(弱でオリジナルコンボ発動) 立ち強Ⓚ ──→ (⑤へ)
(B)
──→ 立ち強Ⓚ④ ──→ (キャンセル) 強スナイピングアロー⑤ ──→ (③④⑤を繰り返し、画面端についたら①②)



「ジャンプ攻撃 (弱Ⓚでも可) → (オリコン弱発動) 強キャノンスパイク→端付近なら①、それ以外なら③へ」という、ジャンプ攻撃後のオリジナルコンボ発動でもOK

端に追い込んだらこっちのもの！

「A」は、本体のしゃがみ弱Ⓚ時に分身のジャンプ弱Ⓚがくるので、ほとんどガード不能に近い連係だ。普通に跳び込んでもいいが、

●投げ (空中投げを含む4種すべて)
●しゃがみ強Ⓚ

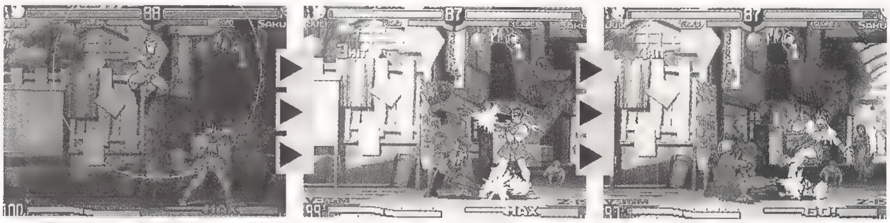
で相手を画面端でダウンさせたあとに跳び込めば、空対空で迎撃されることがないので、確実に「跳び込み→下り際オリジナルコンボ空中発動」を狙うことができる。地上ヒットのキャノンスパイクも、地上受け身されなければ跳び込みの的。「A」のコンボを決めれば (100％なら) 6割以上の体力を奪えるぞ。

ちなみに、①の後は強Ⓚを連打してスキなく立ち強Ⓚを繰り出し、受け身不可能の状況を継続させることが大切。タイマーが切れたあとの立ち強Ⓚ後に空中受け身をとるようなら、遠慮なく追撃を狙っていこう。

「B」は、いわゆる対空オリジナルコンボで、近距離では立ち強Ⓟを、遠距離では立ち強Ⓚを使う。そのままキャンセルでつないで画面端まで運ぶというもの。画面端までいったら、「A」のコンボにチェンジする。

とにかくゲージの回転率を上げたいので、対空キャノンスパイク後は、強スナイピングアローで追いかけたり、弱キャノンスパイクを刻んでタメるのも手だ。

ユーニのページでも発動チャンスを紹介しているので、そちらのほうも参考にしてほしい。



画面中央でも「ジャンプ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ」でガード不能連係を繰り出せるぞ。ダウンしたら、再度跳び込んでガード不能を狙っていこう

対戦攻略 ユーニ

X-ISM X-ISM X-ISM X-ISM X-ISM X-ISM
Z-ISM Z-ISM Z-ISM Z-ISM Z-ISM Z-ISM
V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM V-ISM

ユーリ同様、オリジナルコンボを使った連続技の破壊力が大きな魅力。画面端に追いつめて、一気に勝負をかけよう。

担当:GED

JUNI

基本戦術 ゲージ溜めを意識しつつ、端に追い込むことが大切

バリエーション豊かな必殺技の数々！

通常技はユーリとまったく同じなので、通常技の組み立てや跳び込み、対空などはユーリの「基本戦術」を参照してほしい。

ユーニのキャノンスパイク（↓タメ↑＋Ⓚ）やスーパーコンボはタメ技なので、「ジャンプ攻撃をスカして着地と同時に…」といった使いかたはできないものの、ヒット確認からの連続技や跳び込みに対して反応しやすいのは大きな利点。

他の必殺技も、

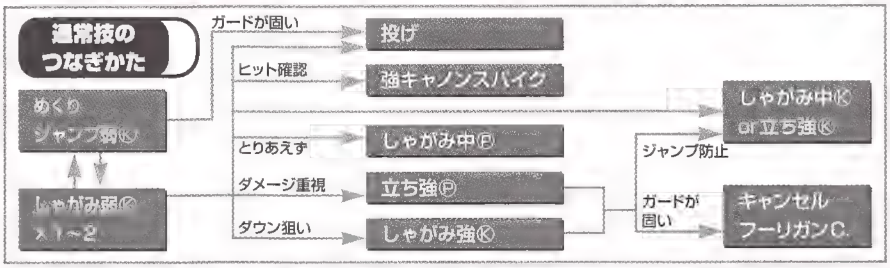
①地上&空中突進技
②移動投げ
③コマンド投げ
④急降下技
⑤移動技
⑥押し返し技

と、バリエーションに富んでいて、連係に幅がもたせられるのもユーリと大きく異なる特徴だ。

通常技による基本連係は、右上の「通常技のつなぎかた」を参照し、使いどころのあいまいな各種必殺技については、後述を参考にしてほしい。

表の補足として、「しゃがみ弱Ⓚ×1～2」部分はヒット確認からの連続技を重視するなら2発1セットで、立ち強Ⓟや立ち強Ⓚへの連係を重視するなら1発止めがいい。画面端で立ち強Ⓟや立ち強Ⓚがカウンターヒットしたら追撃のチャンスだ。

後半の立ち強Ⓚは、たとえ当たらなくとも「跳び込もうとして前ジャンプすると引っかかる」ようであれば充分意味がある。



低空エアスパイラルアローで押していこう

中～近距離でもっとも使用頻度の高い必殺技がエアスパイラルアロー（空中←タメ→＋Ⓚ）で、地上の相手に当たるように低空で使っていく。ガードされても大きく跳ね返り、非常に反撃を受けにくいのが最大の利点。とくに「この間合いから使え」というのはないので、連係のあらゆる場所から狙っていける。

ただし、画面端の場合はガード後の間合いが近いので反撃されやすくなってしまう。端に追い込めばオリジナルコンボのチャンスでもあるので、端まで追い込んだら無理に使う必要はない。

スパイラルアロー（←タメ→＋Ⓚ）も、先端ガードならスキが少ないが、間合いを調節しなければいけないぶん、エアスパイラルアローより使いづらい。ただし、跳ね返らずに前に出るぶん、相手を押し込むチャンスでもあるので、そういった狙いがあるなら使ってもかまわない。強攻撃をガードさせたあとの弱スパイラルアローなど、先端が当たるようなセットプレイから使っていこう。



低空エアスパイラルアローを多用して、ゲージを稼ぎつつ押していく

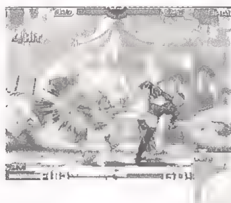


着地を狙ってくる相手には、キャノンスパイクをくらわせてやろう

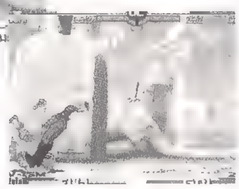
ガードしがちな相手には、フーリガンコンビネーション（↙↓↘→↗＋Ⓟ後に→Ⓚ。以下、フーリガンC.）で投げてしまうのもいい。立ち強Ⓟやしゃがみ中Ⓟからはキャンセル中フーリガンC.で、立ち強Ⓚのあとなど、遠距離では強フーリガンC.を使う。

起き上がりに重ねるセットプレイを紹介すると、キャノンスパイク（地上ヒット）→強フーリガンC.、しゃがみ強Ⓚ→中フーリガンC.（根元ヒットなら弱）、（画面端付近で）通常Ⓚ投げ→中フーリガンC.、など。ただし、フェイタルレッグツイスター（頭部orしゃがみつかみ）だと位置関係が入れ替わってしまうので、画面端の相手には注意が必要だ。

クロスシザースプレッシャー（胸部以下or空中状態へのつかみ）は、かなりの距離が稼げるだけでなく、攻撃力が高いので、スキあらば狙っていきたいところだ。



「めくり弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ×2→強キャノンスパイク」の基本連続技から…



起き上がりに強フーリガンC.！もちろん、狙うはクロスシザースプレッシャー！

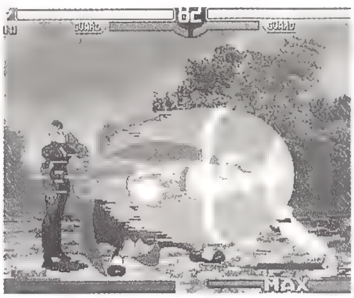
敬礼はほどほどに

ISMによる通常技や必殺技の違いはないので、ISMセレクトの決め手となるのは、やはりスーパーコンボゲージの使い道。

サイコストリーク（←タメ→←→＋Ⓟ）は「弱Ⓚ×2」からのヒット確認連続技などに使っていく。いきなり中距離から攻撃判定が出現するので、強力なカウンター技となるのだが、硬直時間がやたらと長いのがネックとなる。

スピンドライブスマッシャー（↙タメ↘↙↗＋Ⓚ）は、連続技だけでなく、割り込み技としても使えるがサイコストリーク同様、コマンド性質上、めくりから狙えないのがユーリのそれと大きく違うところだ。

どちらを連続技に組み込んでもダメージはさほどかわらないが、硬直時間の関係上、スピンドライブスマッシャーを使っていくことをオススメする。



飛び道具による牽制も、ベガ様には無意味だ

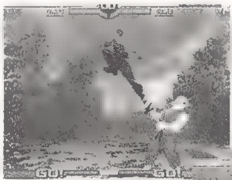
VERSUS HUMAN

急降下で対空のタイミングを狂わせ、跳び込みを有効なものに

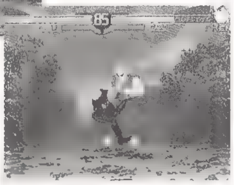
キャノンストライク（前ジャンプ中⬇⬋➡＋Ⓚ）は、ガードされるとスキが大きいので多用は禁物だが、判定はかなり強いので、牽制技や通常技対空を潰すように使っていく。跳び込みに見せかけて対空技を誘い、手前に着地するのも有効だ。

キャノンストライクのヒット後は、アースダイレクト（レバー１回転＋Ⓟ）が有効だ。通常投げよりも若干つかみが早いようで、投げ合いになっても一方的に勝てるし、弱攻撃などで割り込もうとしても強引に投げることができるからだ。ジャンプや無敵技には無効だが、なかなか反応しづらいので充分有効な戦法だ。

弱アースダイレクトなら、密着状態の弱攻撃１発から投げられることも覚えておこう。また、アースダイレクト後に自分か相手が画面端なら、起き上がりに強フーリガンC.も狙える。



比較的深くめり込む強キャノンストライクを当てて、



アースダイレクト！割り込みは無駄だということを思い知らせてやろう

「タメ」重視の行動

マッハスライド（⬇⬋➡＋Ⓚ）は、移動技としては使い勝手が悪いものの、使用時のゲージ増加量が多めなので、ゲージタメ技としてはなかなか優れモノ。ゲージを消費してしまったら、ヒマを見つけて弱マッハスライドでタメていこう。

ほかにも、投げ失敗モーションでもわりと効率よくゲージをタメることができる。増加量はマッハスライドに劣るが、硬直時間はこちらのほうが短いのでリスクは少ない。こまめに空振っておくといいだろう。

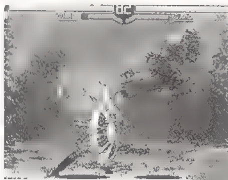


投げやカウンターで遠くにダウンさせたらタメるのもいい

ガードしながら押していけ！

サイコシールド（ガード中➡＋ⓅⓅⓅ）は、攻撃ではなくガードで押していけるというのがおいしい。受け付け時間が短いので、なんにでも余裕というわけではないが、飛び道具や跳び込みには比較的楽に合わせられる。画面端からの脱出＆画面端への追い込みに大きな役割を果たすので、ぜひとも受け付けタイミングはつかんでほしい。

ちなみに、失敗時してもとくに失敗モーションが出るわけではないので、跳び込みをスカされても勝手に投げになるというという特徴もある。



サイコシールドは、一気に相手を押し返すことができるぞ



コマンドが投げと重複しているので、スカされても投げになる

連続技　跳び込みか対空でいただき！

画面端の相手に跳び込み　●（弱でオリジナルコンボ発動）ジャンプ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ→①強キャノンスパイク→②立ち強Ⓚ→①②を繰り返し

画面端近くでの対空　●（弱でオリジナルコンボ発動）立ち強Ⓟ→強キャノンスパイク→①②を繰り返し



キャノンスパイクを地上受け身する相手には、「（オリジナルコンボ発動）しゃがみ弱Ⓚ→（キャンセル）強キャノンスパイク→①②の繰り返し」でOK。前転を見て入力しよう

投げや使った連係も覚えておこう！

上にあげたものは、V-ISMで相手を画面端に追い込んだときのもので、これだけで6割以上のダメージをあたえることができる。

発動時の無敵を活かすため、降下中に発動させて、ジャンプ弱Ⓚを繰り出す。発動前を空対空で迎撃されないためにも、いったん相手をダウンさせてからの跳び込みであることが望ましい。受け身が取られない、

●投げ

●しゃがみ強Ⓚ

でダウンさせよう。地上キャノンスパイクからでもいいが、これは地上受け身が可能である点に注意が必要だ。

本体と分身の攻撃が時間差で中、下段になるので、ガードは至難の業。ここは決め打ちで強キャノンスパイクまでつないで浮かせてしまおう。

浮かせたらそのまま立ち強Ⓚを連打し、ヒットしたらレバーを⬇⬆と入れる。あとはこれの繰り返しで、連打しつつ立ち強Ⓚがヒットしたらレバーを入れるだけ。

相手を画面端に追い込んだ状況で、対空としても使える。オリジナルコンボを弱発動から立ち強Ⓟなどの通常技で落とし、キャンセル強キャノンスパイクにつないで①②の繰り返しへ。

オリジナルコンボの暗転からの投げ確定を利用したものも有効だ。

状況としては…

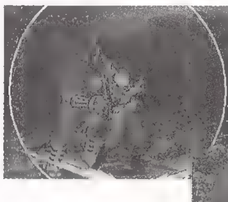
●跳び込みの着地時

●キャノンストライク

●フォーリングアーク（➡＋中Ⓚ）

などがある。普段使っている、めくりジャンプ弱Ⓚ、ジャンプ中Ⓟなどからも狙うことができ、暗転前にジャンプや無敵技を出していなければ投げが確定。起き上がるころには残り60％程度になっているが、このあとに跳び込みからのコンボを決めれば4割は体力を奪える。

オリジナルコンボは、ゲージが50％からでも使うことはできるが、威力が段違いなので、やはりできるだけゲージ100％から狙っていきたいところだ。



暗転前にジャンプしていなければ投げ確定



投げのあとは、もちろん跳び込みからのコンボを狙う

GAMEST MOOK VOL,159 **EDITOR'S NOTES**

STREET FIGHTER ZERO 3

FRS-N.O
ZERO3でよく分かったが、性能がいいときの豪鬼しか使わないエセ豪鬼使いの何と多いことか。そういう連中には豪鬼というキャラが好きで性能に関係なく苦楽を共にしてきた真の使い手たちの気持ちは分かるまい。

C-LAN
毎回意欲的な新システムを導入しているストリートファイターZEROシリーズ。今回もISMセレクトや、空中受け身などの新フィーチャーが満載だが、3から始めるプレイヤーにはちと煩雑すぎるかも知れない。

ももやん
今回のムックはなぜか知らんが、いつも以上に手間取った。書いた文量はたいしたことないのに、1週間も編集部にお泊り。なんででしょう?ムックもやっと終わったんで、家に帰ってジャス学でもやろうかな。

いなりん
オリコン中の通常技→ブツメツは、相手が分身の攻撃をガードした直後に投げている。少し離れた間合いから本体の攻撃をガードさせると、分身の攻撃がスカってしまうのでダメ。これが分かれば、中発動・強発動もOK!!

がっちん
『ZERO3』は前作とは大きく違うゲームになって帰ってきた。それは見た目とかそういう問題ではなく、"システム的に"である。どれが有効で何をするのが効率的なのか。いろいろな意味で苦戦したなぁ。

杉田哲朗
期待の大作いよいよの登場である。ストⅢがマニアック路線だったので、こちらは手堅くいくかと思いきや、蓋を開ければ大変革である。違和感を感じつつも、既に2万は突っ込もうかという勢い。これは惰性か策略か…。

高安聡
『ZERO』で13、『ZERO2』で18ときての28キャラなので、もし『ZERO4』があったら何キャラになるんだろう? 参考までにコミック『さくらがんばる!』を読み返して見ると、出てきそうなのは…ん〜何人?

アディオスToshi
こんなことを書くと編集サイドにチェックを入れられ「もう一回書き直し」とか、「二度とお前に後記を書かせない」とか言われそうだけど自分に嘘をつくことはできそうにないので、ここは勇気を振り絞って寝ます。

ギィ
大好きなポケットファイターのシステムの進化形がなにげに多く、妙にうれしい。実験的ともいえる新システムが数多く投入された本作。楽しく、奥も深いのだが極めるのは大変。以降の作品でどう消化されるのかが楽しみ。

伊丹森
チーズ月見を頼んだのにチーズ入ってなかった。これって悪徳商法?っつーかグランデ前のマッ○の店員はクビ!で、『ZERO3』ですが、ダルシムが後ろめたくなるくらい強くてイイ感じ。初代へのオマージュか!?

ワイルダーKEI
なんだかんだ言ってもやっぱりリュウをやっています。それにしても、V-ISMがこんなにもイケてるとは思わなかった。相手を画面端に追いつめているときのオリコンも強いけど、鳥カゴも結構強力だよ。

はまー
ミカはひじょうに「それ」っぽくていいのだが、今回のガイはハッキリ言って精神衛生上よろしくない。締切直前でなんとか形にはなったけど、日々これ苦労の連続。次回作は「動ける」ガイにしてほしい!

川田雅裕
自分は『ZERO2』からナッシュを使っているが、『ZERO2』『ZERO2 α』『ZERO3』と、続編になるにつれてサマーの使い勝手が悪くなっていくのがどうにも解せん。あとソニックブレイクの威力も低くなってるし。

GED
カプコン広報春龍の繰り出す大足払いは、魔法の大足払いだというウワサあり。さらには、ガード不能と証言する体験者(珈琲ふりーく)まで現れる始末。そんなわけねーっつーの。(「今度こっそり教えてほしい」GED)

珈琲ふりーく
このゲームは遊び込めば色々な面を見せてくれること間違いなし。しかしゼロ3の面白さをこのムックに詰め込めたかはどうかは疑問が残る。精一杯やったつもりではあるが、当てが外れたようなら本当に申し訳ない。

荒川保
「小パン・小足」ってどう読んでます? 僕は「しょうぱん・しょうあし」が常識と思ってましたが「こぱん・こあし」派もかなりいることが判明。ちなみに「小キック」は「こきっく」だそうな。なんか可愛いんですけど。

鈴木宏昌
ZERO3は、ムック班の間でも久々に盛り上がったゲーム。仕事に追われてゲーセンを覗く暇がないけど、みんなの間でも盛り上がっているのだろうか?この本を読んで、さらに腕に磨きをかけてもらえれば光栄です。

MVP
存在意義の薄いキャラがいても、そのキャラに対しての対策を考えなければならない。これってあんまり楽しくないんだよね。はっきり言えばもう少し洗練されたものを望みたい、と思うのは私だけでしょうか?

P.鈴木
対戦格闘作品の対戦人口の減少が話題になっている。昔のマナーを思い出そう。格下相手には乱入しない。格上相手には一声かけて。礼をもって敬意を払えば、紳士な「ゲーム」として再出発できると思う。意見求む。

響之字元帥
最近、編集部近くのとあるスパゲティ屋でインタビューをうけ、某大衆紙に顔写真が載るという有様になってしまいました。あのテの大衆紙は、本人のコメントとまったく違うコメントが載るので、みんな気をつけましょう。

福田梱太郎
百人しか乗れない船に五百人が乗船を求めてきた…しかも全員いい人、まして泥船。んな心持ちでアイランド作りました。10日というキツイ製作期間にもめげずネタ送ってくれたみなさまに感謝。(回転寿司太郎MEN)

宇地原良之
ZERO3ムック始動、みんなが心待ちにしている本が遂に始まった。しかし、ZERO3のキャラを、ぼくは3分の2も知らなかったのだ〜、そこにタモツがやってきて、イラストに全て名前を書いてくれた。仲間っていいな。

STREET FIGHTER ZERO3 ISLAND

ISMと丑の日

担当：福田柵太郎



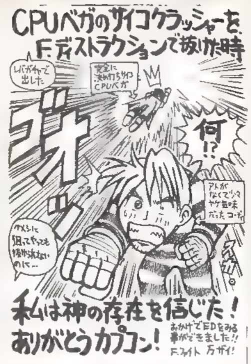
▲（鳥取県　西月侍君）



▲（福岡県　桜河志郎さん）



▲（東京都　アベCHUN君）



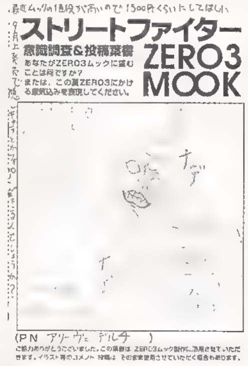
▲（埼玉県　銀之助君）



▲（滋賀県　桜会会長シド君）



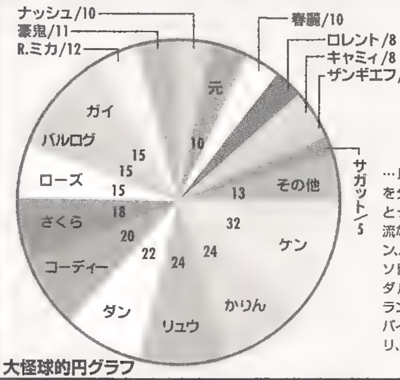
▲（東京都　ごとうきつつきさん）



▲アンケートハガキより（笑）

STREET FIGHTER ZERO3 ISLAND

使用キャラクターリサーチ



…以下13票を分かち合うとっても不振流な人々（アドン､バーディー、ソドム、ベガ、ダルシム、ブランカ、本田、バイソン、ユーリ、ユーニ）

大怪球的円グラフ

意識調査ハガキの中から無作為に263枚（中途半端）を抽出し、調査項目の「あなたの使用キャラ」のデータをまとめてみました。結果、右図に見られる円グラフが完成したぞ！でも、グラフに見えてその正体は「円グラフ型円盤生物ブラック遠藤」なんだ。（技術協力：秘密結社シャドルー千住支部のみなさん、キャディラックスの悪い人々など）いやめでたいね。全国域に広がるZERO3好きファイターたちの思いを吸収し、ブラック遠藤はすくすく成長中。このままいけば年内にさなぎ化をキャンセルしての成虫化が見込まれるであろう。今年は水害の影響をうけて、野菜の市場価格が高いそうだからみんな応援よろしく！すごいぜZERO3！

なおこのデータはあくまで人気投票ではなく、使用キャラデータを統計したものであります。なので「対戦ではケン使ってるけど好きなキャラはバイソン様」という物は残念ながら無効。さらに「キャミィステージの背景で風車に化けるネーデルガンダムに一票」のようなメトロン星人の尖兵は即刻地球よりの退去を勧告しちゃうぞ。



▲（熊本県　Regulusさん）

ローズ姉さん公認 サイコ占術バカ一代ッフ。

全国のイズムベイビーのみんな、指占いパワー溜まってるか！サイコ指占いのやり方はいたって簡単。右手親指先を「天国」、親指と人差し指の谷間を「地獄」、人差し指先を「大地獄」と設定しよう。その先は天国からリフレインとなる。あとは自分の好きな（嫌いな、どちらでもない）ストリートファイターの名前を当てはめればOK。例えば、アドンなら「ア・ド・ン」の3文字で「天国→地獄→大地獄」となり大地獄決定。地方によりルールも異なるので今から全国大会へ向けて調整頑張ります。



天国の住人	地獄界	大地獄ファイター
●バイソン（天国から来たチャンピオンってな） ●ダルシム（やはり神か） ●ブランカ（「ジミー」と入力すると3文字で大地獄墮ち決定だ）	●ダン（『火引弾』でも地獄なのよ、トホホ） ●元（暗殺者だし） ●ベガ（悪いし） ●ガイ（赤いし）	●さくら（『ブルマ』でも大地獄なのwhy）●かりん（『スパッツ』なら天界行き。地獄の沙汰もお嬢様特急）●リュウ（『ホームレス』なら地獄へ昇進）●豪鬼（鬼だからねえ）

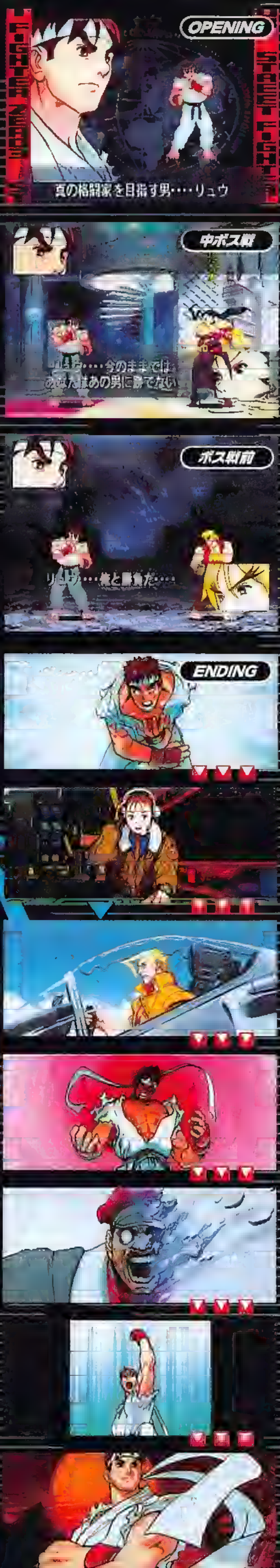
STORY & ENDING



GUY SODOM ROLENTO CODY

STORY & ENDING

RYU



オープニング

真の格闘家を目指す男…リュウ
内なる力「殺意の波動」は
彼の胸中になにをもたらすのか
答えを求め、強敵を求め、
リュウの旅は続く…

中ボス戦前

ローズ　リュウ…今のままでは
あなたはあの男に勝てない
いいえ…勝負には勝てても
あなたの魂は奪われてしまうわ
リュウ　!? 何だ、あんたは？
あの男とは、いったい…？
ローズ　さあ、私と戦いなさい…
そして私を、倒してみなさい！

中ボス戦後

ローズ　拳に込めるのは「力」じゃない。
あなたの「魂」…
真の格闘家を目指すということは
その意味を探るということ
答えは探して見つけるものじゃない
あなたが…「魂」が作るもの
あの男と向かい合っても…
そのことを、忘れてはダメよ

ボス戦前

ケン　リュウ…俺と勝負だ…
最強は俺だ…
お前なんかじゃない…！
リュウ　…ケン？どうした？
その目…何があった!?
ケン　うるさいっ!!
いつもの俺と思うな、いくぞ！

対ベガ戦前

リュウ　ケン!!
!?
お前は!?
ベガ　フハハハハハ!!
さすがはリュウ！
ケンという男…よほどお前に
置いていかれるのが恐かったようだ
このベガ様が少し力を与えただけで
焦りを抑えきれなくなったわ！
リュウ　…なんだと!?
ベガ　さあ、こんどはキサマの番だ
我がサイコパワーの洗礼で
黒き本性、引き出してくれる！

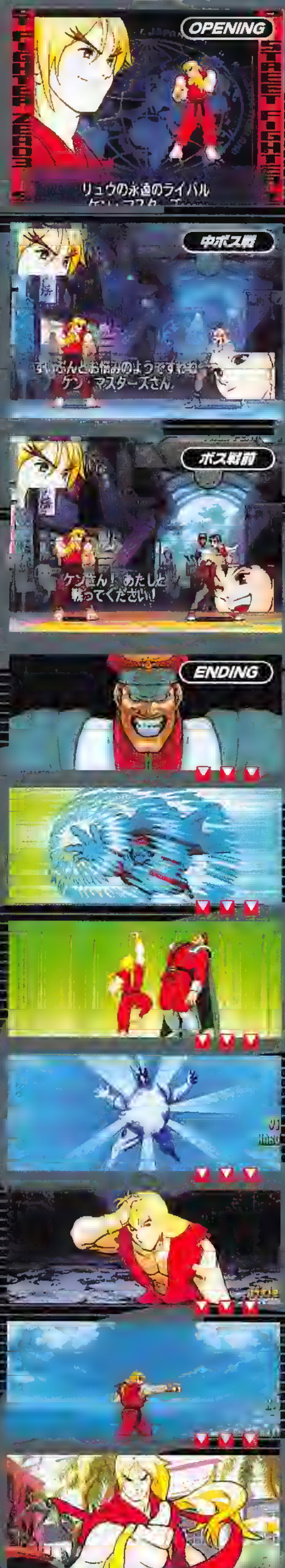
エンディング

リュウ　ローズが言っていた「あの男」
…こいつのことなのか？
な、何だ!?
ベガ　フゥゥハァァハァァハァァアァ!!
ヌゥゥゥゥゥウウウウウ!!!!
貴様は我が次の肉体…
次の「ベガ」になるべき体ァ！
たとえこの身が滅してもォォォォ!!
わが魂はああぁぁあああ!!
死ィィィ[illegible]アァァんんんんッッ!!
リュウ　グ…グァァァァアァァア!!
春麗　こちらICPO特別捜査官、春麗！
現在ベガが居ると思われる基地の
異常なエネルギーの増大を確認！
何が起こっているの!?
ナッシュ　俺にもわからん！
だがレーダーから目を離すな！
やっと追いつめたんだ
逃がしてたまるか！
リュウ　グォォォオオオォォォォォオオオ
(…これが…俺の本性？)
([illegible]
何もかも壊したくなる力…)
(ゴウキの言う…殺意の波動
…答えは…ベガと…)
(……同じ…!?)
サガット　「俺はいつでも
お前の挑戦を受ける！」
ローズ　「あの男と戦うときも
…忘れないで！」
[illegible]
さくら　「また…戦って
くれますよね？」
[illegible]　「[illegible]の力…
目覚めさせてみぃ！」
ケン　「リュウ！
…一回…勝負だ!!」
リュウ　…!!
うぉぉぉおおおお——
[illegible]　なぜだ…？
悪そのものといえる黒き力…
その身に宿しながら
わが支配を退けるというのか…
バカな……バカな…
バァァアカァァなあああぁぁぁ!!
ナッシュ　なに？消えただと？
まだヤツの…シャドルーの
基地は無事のようだが…？
春麗　どうやらベガは
基地の中にはいないみたいね
何にしろ、今がチャンスよ！
ナッシュ、頼んだわ！
ナッシュ　わかった！
2時間後、そっちに戻る！
…さあ！
大掃除といくか！

2日後

ケン　もう行くのか、リュウ
今回はおまえに
借りばかり作っちまったな…
リュウ　ああ…気にするな
俺は今…ものすごく
ワクワクしてるんだ
知り尽くしたと思っていても
まだまだ知らないことばかり
進めば進むほど…
格闘ってやつは恐ろしい
そして…面白い！
ケン　ハハッ！
あいかわらずクサいセリフだな
忘れるなよ！
次は俺が、貸しを作る番だぜ！

KEN



オープニング

リュウの永遠のライバル
ケン・マスターズ…
手にした「全米格闘王」の名声は
恥じることない格闘家の証…
ならば何故、奴の背中は
この心をはやらせるのか…？
彼は歩きはじめた。答えは
[illegible]、拳の先にあると…

中ボス戦前

かりん　ずいぶんとお悩みのようですわね
ケン・マスターズさん
ケン　久しぶりだなお嬢様…悪いが今は
勝負しって気分じゃないんだ
かりん　全米格闘王の言葉とは
とても思えませんわね…
わたくしが目を覚まさせて
さし上げますわ!!

中ボス戦後

かりん　さ、さすがですわね…
二度もこの身を伏されるとは…
ケン　ところで…どうしているんだい
お嬢様のライバルの方は…？
かりん　再び拳を交えたとき、その闘いを
お互い価値あるものと感じ合いたい
だから、こうしてわたくしは
自分の強さを磨いています…
さくらさんも同じだと思いますわ
きっと…
ケン　[illegible]
感じ合うため…か…

ボス戦前

さくら　ケンさん！あたしと
戦ってください！
ケン　それはいいけど…きみの相手は
リュウじゃないのか？
さくら　もちろんリュウさんとも
戦いたいけど
…確かめてみたいんです！
あれからどれだけ強くなったのか
ケンさんが、そして…
あたし自身が!!

ボス戦後

さくら　ケンさん！
ありがとうございました!!
強い人と戦ってると
あたし、いつも思うんです！
今ここで、戦っていられる…
ただそれだけで、素晴らしいって！
ケン　そうか…そうだったよな
俺は何を焦ってたんだろう…
「あいつ」と戦える…
ただ、それだけでいいじゃないか
目が覚めたよ！こっちこそ
ありがとう…さくらちゃん！

対ベガ戦前

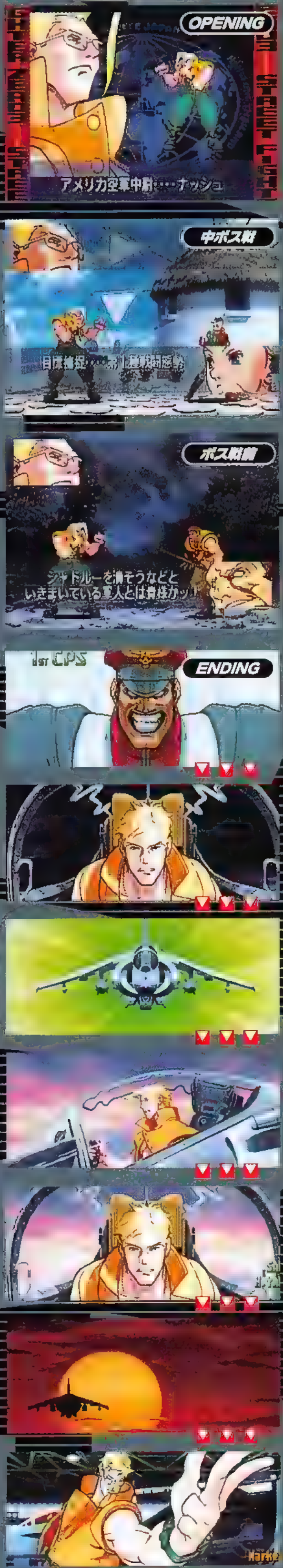
[illegible]　ケン・マスターズ
リュウと同門の全米格闘王か…
ケン　何者だ、あんた!!
ベガ　あの男との差、いかほどのものか
このベガが見定めてやろう!!
ケン　悪いが、俺はあいつとは違う…
俺は俺のやり方で
あんたをブッ倒してやるぜ！

エンディング

ケン　ハアッ、ハアッ…
まったくタフな野郎だな…
いい加減、疲れちまったぜ…
ベガ　フッハッハッハッハッハッハッ！
ならば、今すぐ楽にしてやろう…
我がサイコパワーを受け入れよ！
さすれば、疲れも痛みも知らぬ
体となるわ!!
ヌゥゥゥゥゥ———ッ!!
ケン　[illegible]
あいつと共に[illegible]
[illegible]
ベガ　まさか…
こ…このベガがぁぁ…っ!!
グッハァァァァァ———ッ
ケン　ふぅ…
どうだい、俺の昇龍拳は…
あいつのとは違って
天にも昇る気分だろ？
ナッシュ　なにっ…!!
サイコエネルギーの反応が消えた
何が起こったんだ!?
まさか、ヤツは…
ケン　待っている、リュウ…
もう、今までの俺とは違う
俺は俺のやり方で
自分の道を確かめ…
そして、自分の強さに
磨きをかけていく…
次にお前と拳を交えたとき
その一瞬一瞬を…
[illegible]
[illegible]

STORY & ENDING

NASH



オープニング

アメリカ空軍中尉…ナッシュ
麻薬組織調査の行き着いた先は
シャドルーという名と軍上層部
彼は同志を集め
私設軍隊を結成する
軍の腐った連中と裏で糸をひく
あの男に制裁を加えるために…

キャミィ　目標捕捉…
これより…目標を攻撃
ナッシュ　…!!
待てっ！よさないか！
あれは…シャドルーの戦闘員
まさか、こんな子供が…!?

中ボス戦後

ナッシュ　さあ、おとなしくするんだ！
もう君に勝ち目はない！
キャミィ　は、はなせ…
うぅっ…ベガ様…
ナッシュ　こ、これは…
ただの娘ではないと思ったが…
筋肉、反射神経の
人為的強化というやつか…
…シャドルーめ!!

ロレント　シャドルーを潰そうなどと
いきまいている軍人とは貴様かッ！
きゃつらの兵装、もらい受けるは
この吾輩！
新国家建設のための貴重な軍備と
なるのだッ！邪魔だては許さん！
ナッシュ　ヤツの仲間ではないようだが…
そこをどけ！
どかぬなら…痛い目をみる！

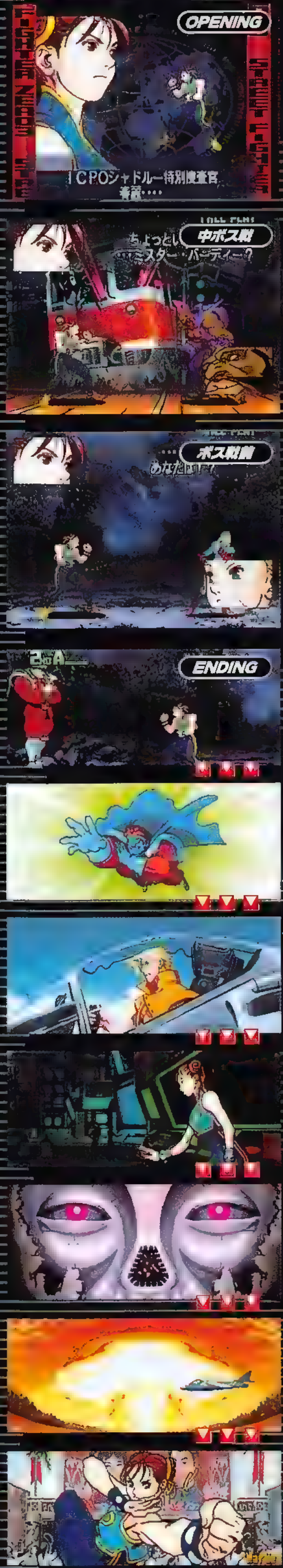
対ベガ戦前

ベガ　出迎えてくろう、ナッシュ中尉
今まで私は誤解していた…
正義などというものに価値はないと
認識を改めよう…正義とは…
このベガ様によって国々に
施される価値があるッ!!
ナッシュ　口上は終わったか…？
あいにく黙秘権は保証できない
キサマの罪は…この手で裁く!!

エンディング

ベガ　…う、やるではないか、ナッシュ
だが、しょせんはムダなあがきだ！
フッハッハッハッハッハッハッ
このベガを倒すことなどできぬ…
「サイコドライブ」がある限りな
フッハッハッハッハッハッハッ
ナッシュ　逃さんぞ、ベガ
必ずトドメをさしてやる!!
ベガ　この「サイコドライブ」で増幅した
我がサイコパワーで…
愚かな弱者どもと共に
散ってくれるわ！
正義の無力さ、思い知るがよい！
ナッシュ　もはや、逃れん
基地ごと吹き飛ばす!!
ナッシュ　…
ベガ　ぬるいワ…
真の地獄、見せてくれよう!!
ナッシュ　あいにくだな…
ベガ　こ…この…ベガが
必…ず…お前…を…
グゥハアッッッッ――
ナッシュ　ついにベガを…
この私の手で…!!
だが…本当の戦いはこれからだ
軍に巣食う腐った連中…
世界にはびこるヤツらの悪の種…
表では裁けぬ黒い罪
一つ残らず砕いてやる
私と共に、正義の名がある限り

CHUN-LI



オープニング

ICPOシャドルー特別捜査官
春麗…
シャドルーに上層部を押さえられ
事実上、捜査班が無力化された今
彼女は、同じくシャドルーを追う
ナッシュという協力者を得て
独自に
ベガに迫ろうとしていた…

中ボス戦前

春麗　ちょっといいかしら？
…ミスター・バーディー…？
バーディー　あんだぁ？
インターポール様が何の用だ？
春麗　あなたがすでにシャドルー隊員だと
いうことは調査済みよ
さ…ベガの居場所を言いなさい
バーディー　ヘッヘッヘッ…言わないときは
どォォーしてくれるんだァア？

中ボス戦後

春麗　…ま、こうなるワケね！
しゃべる気になったかしら？
バーディー　チ…チグショォォオオ!!
言わねえぞ！タイランドの
地下基地は後で俺様が…
…あ！
春麗　ご協力感謝するわ…ミスター！

ボス戦前

春麗　…!?
あなたは!?
キャミィ　…きて…は…ダメ…
ベガさ…まの…ために
わたし…たち…は
生まれ…た…うぅっ!!
春麗　どうしたの…!?
大丈夫…!?
キャミィ　イヤ…コロス…おま…
コワ…イ…コ…ロ…ス!!

対ユーリ&ユーニ戦前

ベガ　フン…やはり問題ありか
余計な自我が目覚めよったわ
春麗　ベガ!!
こんな幼い子供を…!!
ベガ　あわてるな…
まだショーは途中だぞ
さあ…少し相手をしてやれ！

対ベガ戦前

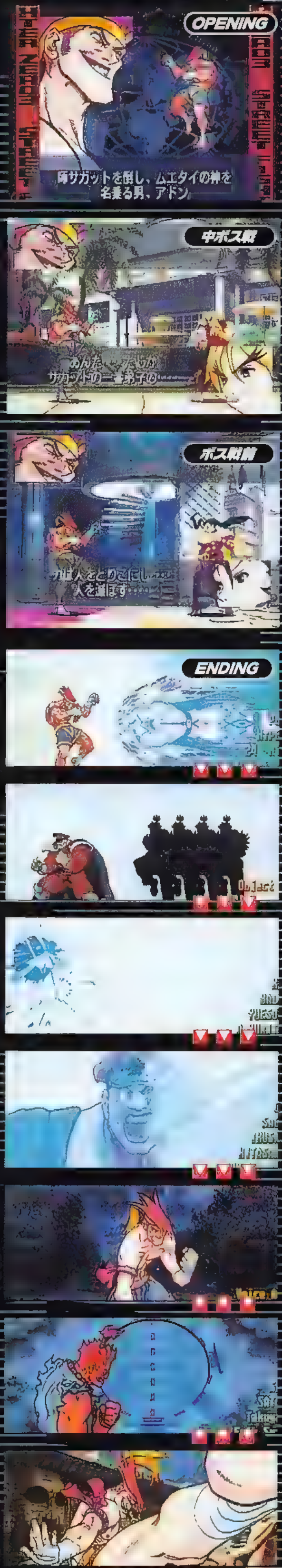
春麗　罪のない…子供たちを…
こんなことって――
もう…許さないわ…!!
ベガ!!!
ベガ　フッハハハハ！
楽しませてくれる！
よかろう…お前も我が力の
実験台になる資格をやろう!!

エンディング

春麗　麻薬密売および兵器不法所持、
製造、…容疑は山ほどあるわ！
あなたを逮捕…
あっ!?
ベガ　フッハッハッハッハッ!!
我が身は不死身！
弱者が我を憎み、恐れる限り
我の命は永遠に尽きぬ…！
そろそろ…ゴミどもには
消えてもらう時がきた
世界中の…すべての弱者に
等しく我が恐怖を授ける
そして…絶望の叫びによって
我を最強たらしめるのだ！
ムアー――ッハッハッハァア!!
ナッシュ　春麗！聞こえるか！
こちらナッシュ！
どうやら…最悪の事態に
なっちまったようだ
ヤツはサイコパワーで
大都市を消し去るつもりだ…
俺はなんとかヤツを追う…
君は地下基地に潜入して
ヤツを止める手段を探してくれ…！
春麗　シャドルーの最重要施設と呼ばれる
ここなら、何か方法があるはず
何か…、何かベガを食い止める
手段があるはずよ…
こ、これはシャドルーの新兵器!?
…使えるかもしれない
ベガ　ムアー――ッハッハッハァァ！
滅びよ!! 弱者ども!!
ナァーィィィィィッ…!!
バカな…バカな…
バァァァカァァなぁぁぁあああ!!
ナッシュ　春麗、聞こえるか!?
こちらナッシュ！
やった…！やったぞ…!!
あの爆発では
ヤツとて生きてはいまい…
俺たちは…
ついにヤツを仕留めたんだ…!!
春麗　大丈夫？
キャミィ　…う…
あ…あたし…どうしたの？
春麗　もう心配ないわ
悪夢は去った…はず
でも…あたしの仕事は
まだ終わっていない
ベガのような悪を
二度とはびこらせないために…
私の闘いは続くわ…そう…
まだ、はじまったばかり…

STORY&ENDING

ADON



オープニング

師サガットを倒し、ムエタイの神を
名乗る男、アドン
ただ一つ彼の心をとらえて
離さない事があった
「殺意の波動」…未知なる力に
ムエタイは無敵でいられるのか？

中ボス戦前

ケン　あんた…たしか
サガットの一番弟子の…
アドン　黙れ…！
ヤツはすでに俺の師ではない！
ケン…貴様も背に「天」の字を
背負った男と同門なのだろう？
ならばこの俺に…
あの技を見せてみろ!!

中ボス戦後

アドン　期待外れだな…！
格闘王などとよくもほざける…！
ヤツの力…あの一瞬の連撃！
必ず見切ってやる！
そして…ムエタイこそ最強だと
思い知らせてやるッ！

ボス戦前

ローズ　力は人をとりこにし…
人を滅ぼす…
あなたは気づかないの？
目指しているものが何なのか…
アドン　破滅…とでも言いたいのだろう？
全て承知のうえ！
ムエタイとは…キサマらの
常識をはるかに超えているのだ!!

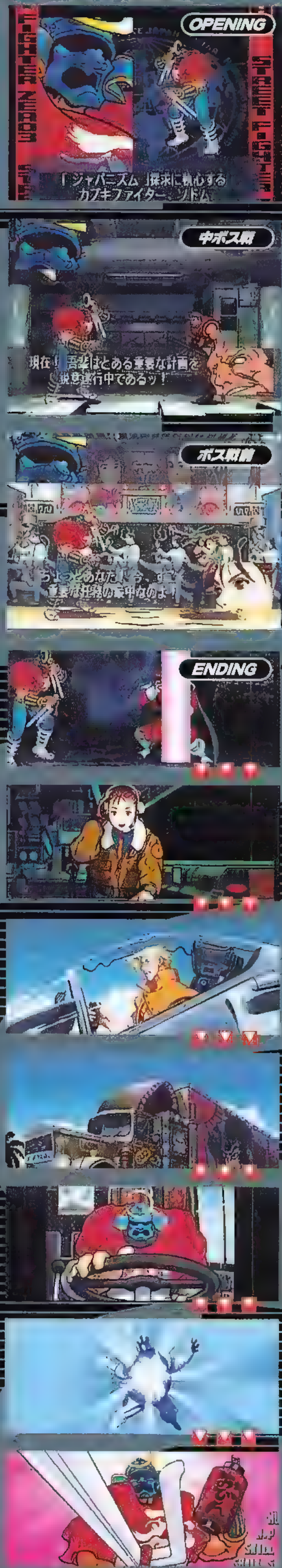
対ベガ戦前

ベガ　ククク…見違えたぞアドン！
サガットを倒しただけのことはある
多少、貴様の実力を
軽んじておったようだ…
アドン　キサマなどに用はない！
俺の興味は「あの力」だけだ
ベガ　「瞬獄殺」か？
アドン　!…なぜそれを!
ベガ　あの程度の技で何が得られる？
特別に、キサマに教えてやろう…
サイコパワーの絶対価値をな!!

エンディング

ベガ　それで終わりか、アドン…
フッフッフッ…
フッハッハッハッハ……！
何度倒されようと
サイコパワーに敗北はない…
サイコクラッシャアアア——ッ!!
このベガが怖れるものなど
何も無い…「死」すらも、だ!!
!?
…バカな!!
貴様は…
貴様は…サイコパワーには
勝てないはず…!?
バ…バ…
…アアアカアなあああああ!!
…やはり…「天」の男か…
死をも克服するサイコパワーを
一瞬にして…！
あの力…我が物に…
新たなムエタイの神話のために…

SODOM



オープニング

「ジャパニズム」探求に執心する
カブキファイター、ソドム
新たな境地に達するのはいつの日か…
今日も今日とて「真志」をもとめ
世界をさまよい歩く

中ボス戦前

ロレント　現在、吾輩はとある重要な計画を
鋭意遂行中であるッ！
今すぐこの計画に賛同し
吾輩に組するなら良しッ!!
さもなくばッ!! わが大いなる
理想を阻む不安要素として、
貴様を排除するッ!!

中ボス戦後

ロレント　こんな所で…わが計画が
中断しようとは…無念！
ソドム　「ケイカク」…？
ロレント　あのシャドルーが極秘に
巨大地下基地を建設したらしい
吾輩らが奪い…
新たな国家の根城とする計画だッ
ソドム　OH…NICE PLAN！
ME ガ ソレ GET ネ！
NEW「MADGEAR」
アジト ニ スル OK

ボス戦前

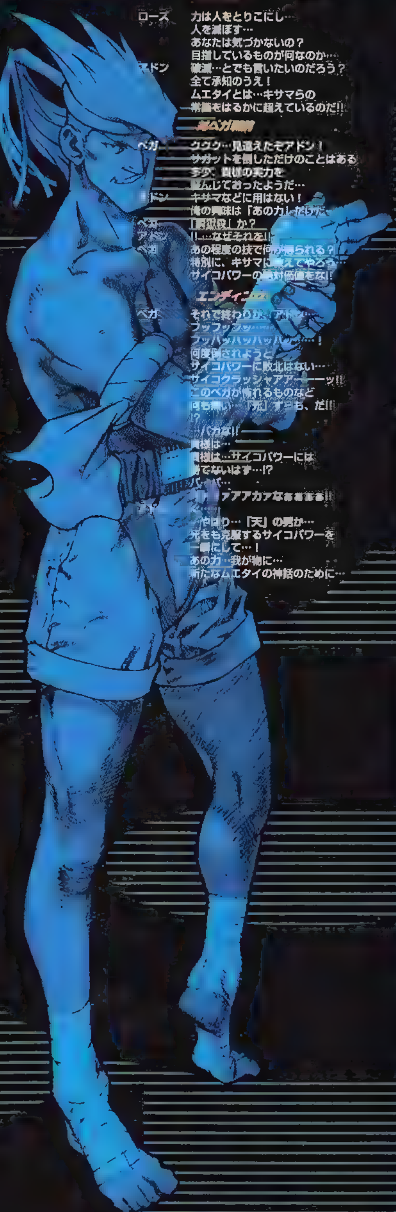
[illegible]　…っとあなた！今、すごく
重要な…の最中なのよ！
お願いだから、ジャマしないでくれる？
ソドム　シャドルー「キチ」
「MADGEAR」アジト!
ゼンブ ME ノ モノネ!!
[illegible]

対ベガ戦前

ベガ　全く…放っておいたら
ゴミどもは勝手に吹きだまる
ここはキサマのような
ガラクタの来る場所ではない
ソドム　I'M NOT「ガラクタ」！
I'M A SPECIAL
A——ND! THIS IS A
「デンカノ ホートー」ネ!!
ベガ　なるほど…クズがクズ自慢に
わざわざやってきたという訳か！

エンディング

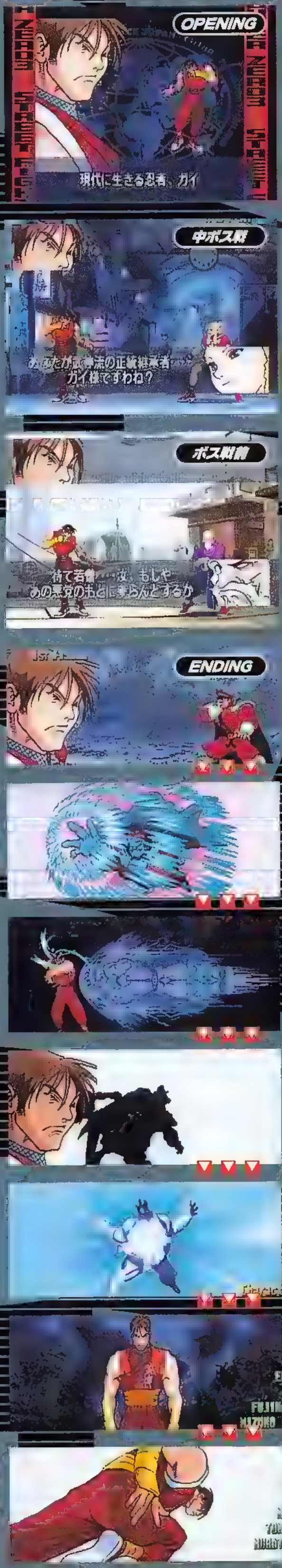
ベガ　ククク…勝ったつもりか！
愚かものめェ!!
何度倒されようと、このベガに
死は訪れぬ…
シャドルーの奇跡のテクノロジー
「サイコドライブ」ある限りなァ！
ククク…ものの1分もあれば
あらゆるダメージは回復する
このベガを倒す方法など
この世に存在せぬのだァァ!!
春麗　やはり…情報は確かだったわ
「サイコドライブ」とはベガの
サイコパワーを利用する動力…
そして同時に、ベガ自身の生命力を
回復させる装置でもあったのよ！
ナッシュ　だとすると…サイコドライブを
破壊しない限り、ヤツは無敵か！
ベガ　フッフッフッ…
ハアーッハッハッハァァアアア!!
[illegible]
「カミカゼアタック」ノ
CHANCE ネ!!!
「カーミーカーゼーッッ!!」
ベガ　バカな…バカな…
バァァァカァァなぁぁぁあああ…
ナッシュ　…改めなければならんな、
あの…を
見せかけだけの「カブキモノ」
ではない
…ソドムは
…「…ムライ」だ！
[illegible]　フン…あやつのことだ
あのまま死ぬタマではあるまい
吾輩は信じる…ヤツの生存を!!
シャドルー基地は壊滅し
「サイコドライブ」も破壊された
その影に散った一つの星…
ソドムという真の男の魂を、
我々は忘れてはならない





STORY&ENDING

GUY





オープニング
[illegible]に生きる忍者…ガイ
[illegible]の世より受け継がれ…
「武神流」の正統継承者
「人の世を乱す者現れる時
武神の影あり」
[illegible]ゼクウが残した言葉
[illegible]の真意はいかに?

中ボス戦前
かりん　あなたが武神流の[illegible]
ガイ様ですわね?
お父さまからは禁じられていましたが
強者と闘いて勝わぬのは不条理
神月家に…不戦勝は
ありえませんのよ
ガイ　…?なんの事だか皆目解らぬが
せっしゃと一戦交えたいと?
ならば…手加減はいたさん!

中ボス戦後
かりん　う…不覚でしたわ…
これほどの腕とは…
ガイ　おぬし…武神流の何を
知っておるのだ?
かりん　「人の世を乱す者現れる時、
武神の影あり」
歴史に名を刻むつわものの胸、
まみえる機会など得がたきこと
ガイ　「人の世を乱す者」…おぬしは
それが何者か察していると申すか?
かりん　そう、たしか今は…
ベガ、と名乗っているはずですわ

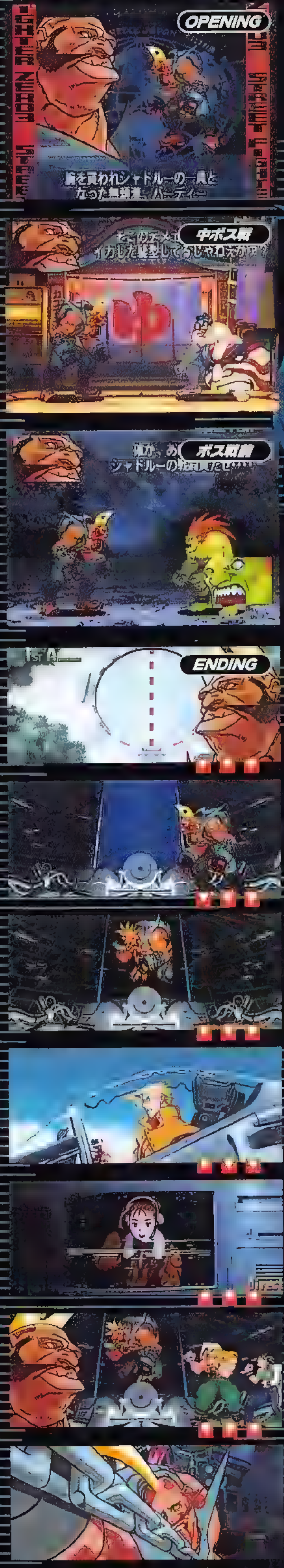
ボス戦前
[illegible]　待て若僧…汝、[illegible]
あの悪党のもと[illegible]
ガイ　「ベガ」…でござるか
[illegible]　そいつが野たれ[illegible]
どうでもよいに[illegible]
そのせいで…わ[illegible]
「天」の男が引く[illegible]
「死合い」の機[illegible]
消される訳にはゆかぬのでな
若僧…死んでもらう!

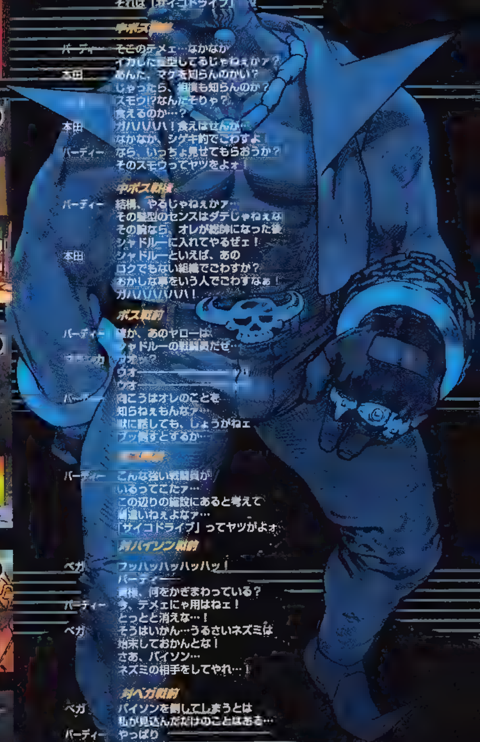
ボス戦後
ガイ　それほどまでにベガという男
危険な存在でござるか
[illegible]は…そやつとせっしゃが
いずれまみえると予見した…
武神流…まだまだせっしゃの
知り得ぬ業をはらんでいるのか…

対ベガ戦前
ベガ　武神流…ようやく思い出したわ
我がサイコパワーにとって
消しておかねばならぬ不安要素
大事な仕事を邪魔されては
かなわんからな…
ガイ　おぬしが…
「人の世を乱す者」
ベガ　フ…永き人の歴史において
様々な名で呼ばれてきたが…
そのどれもが…
恐怖と絶望に[illegible]
ゆくぞ若僧…[illegible]
[illegible]

エンディング
ベガ　グゥ…まさか…
[illegible]のベガが…
武神流…!!
うかつであ[illegible]
ガイ　おぬしから感じる「気」…
この段においてはもはや[illegible]
まぎれもなく
世の[illegible]「悪」でござる
ベガとやら[illegible]
早々に戦いの[illegible]から去るが[illegible]
さもなくば…
ベガ　小賢しいわ、小僧!!
…武神の名において
「人の世を[illegible]」
[illegible]
[illegible]このベガが…
[illegible]
武神流とは…
かくも深い業を背負うものなのか
まさに「生殺与奪」…
[illegible]不尽ともいえるこの力
[illegible]は正否を問うても
いたしかたない
せっしゃが「武神流」の名を
[illegible]くと貴が認めたときから、
この[illegible]も…[illegible]くされ
[illegible]
[illegible]
放つためのこころ。
[illegible]し、作り上げるほかない!
これぞ!武神流ッ!!

BIRDIE





オープニング
腕を買われシャドルーの一員と
なった無頼漢、バーディー
しかし組織の仕事をこ[illegible]訳でなく
ゴロツキ同然の毎日
ベガを倒し、シャドルーを
手に入れるべく…仕入れた情報
その中にあったキーワード
それは「サイコドライブ」

中ボス戦前
バーディー　そこのテメェ…なかなか
イカした髪型してるじゃねぇかァ?
本田　あんた、マゲを知らんのかい?
じゃったら、相撲も知らんのか?
[illegible]　スモウ!?なんだそりゃ?
食えるのか…?
本田　ガハハハハ!食えはせんが…
なかなか、シゲキ的でごわすよ
バーディー　なら、いっちょ見せてもらおうか?
そのスモウってヤツをよォ!

中ボス戦後
バーディー　結構、やるじゃねぇかァ…
その髪型のセンスはダテじゃねぇな
その腕なら、オレが総帥になった後
シャドルーに入れてやるぜェ!
本田　シャドルーといえば、あの
ロクでもない組織でごわすか?
おかしな事をいう人でごわすなぁ!
ガハハハハハハ!

ボス戦前
バーディー　[illegible]か、あのヤローは
シャドルーの戦闘員だぜ…
ブランカ　ウオッ?
ウオ――――
ウオ――
バーディー　向こうはオレのことを
知らねぇもんなァ…
獣に話しても、しょうがねェ
ブッ倒すとするか…

ボス戦後
バーディー　こんな強い戦闘員が
いるってこたァ…
この辺りの施設にあると考えて
間違いねぇよなァ…
「サイコドライブ」ってヤツがよォ

対バイソン戦前
ベガ　フッハッハッハッハッ!
バーディー――
貴様、何をかぎまわっている?
バーディー　今、テメェにゃ用はねェ!
とっとと消えな…!
ベガ　そうはいかん…うるさいネズミは
始末しておかんとな!
さあ、バイソン…
ネズミの相手をしてやれ…!

対ベガ戦前
ベガ　バイソンを倒してしまうとは
私が見込んだだけのことはある…
バーディー　やっぱり
回りくどいのは、[illegible]
テメェに教えてもらうとするか…
どこだ「サイコドライブ」はよォ
ベガ　こやつ…
[illegible]りすぎておるわ…
愚か者は愚か者なりに
ワキマエがあれば…
死なずに済んだものを!!!

エンディング
バーディー　こいつをブッ倒しただけじゃあ
シャドルーは手に入らねぇ…
ここの地下基地の中を
探してみるか…
ここが地下基地の入口だな…
よぉし…

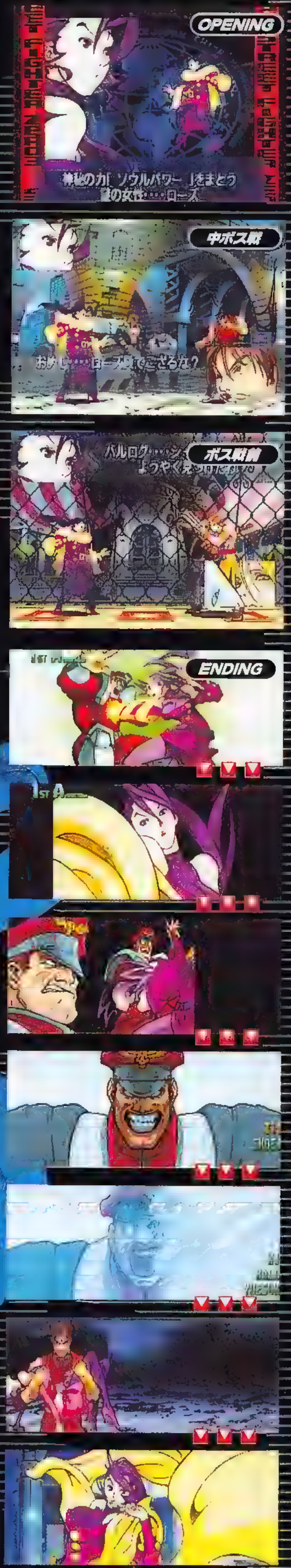
バーディー　やっと見つけたぜェ
[illegible]通りだ、間違いねぇ…
こいつが
「サイコドライブ」か!
こいつがありゃあ
[illegible]にも…
ベガみてぇな力が
[illegible]ってワケだな!スゲェ!!
そうだよなぁ、あんな力が
普通の人間にあるわけねぇ
へへへ…もうコイツは俺のモンだ
早速、試してみるか…!
う…うぅ…
チカラが…抜けていきやがる…
な…なぜだァ…
こんなハズは…
ダ…ダメだ…
で…出れなくなっちまった…
だ…誰か…
こいつを…止めてくれェ…!!

ナッシュ　サイコエネルギーの発生ポイントが
変わっただと…!
春麗　ええ!!
[illegible]した座標に進路を修正して!
私も地上から
そのポイントに向かうわ!
現地で合流しましょう!

ナッシュ　[illegible]
春麗　ナッシュ中尉!!
中に人がいるわ!
バーディー　ダ…ダズケデ…グレェ…
ダ…ダズカッタァ…
どうして、ベガのようにならずに
チカラが抜けちまったんだァ…?
ナッシュ　ベガだと…!!
貴様!何か知っているな!!
春麗　その体じゃあ、逃げられないわね!
さあ、連行しましょう!
バーディー　オレは何もしてねぇよォ
何でこうなっちまったんだァ!?
チ…チグジョォォオオ!!

STORY & ENDING

ROSE



オープニング

神秘の力「ソウルパワー」をまとう
謎の女性…ローズ
忍び寄る破滅の影
避けられぬ決戦の予感…
命にかえてもその男「ベガ」を封じなければならない
運命の激流の果てに明かされる真実とは…？

中ボス戦前

ガイ　おぬし…ローズ殿でござるな？
使命を果たすためとはいえ汝て身は愚かな考え
命を懸けることと命を捨てることは違うでござる
ローズ　私の決意は変わらないわ
あなた、人助けのつもりかしら？
それならば、余計なおせっかいというものよ…

中ボス戦後

ガイ　「ソオルパーワー」…見事でござった!
しかし…ゆめゆめ油断めされるな
かの男の力、計り知れぬ
武神流をして…「人の世を乱す者」と怖れる魔性の男でござる
ローズ　…銘じておくわ
でも、止めるつもりもないの…

ボス戦前

ローズ　バルログ…シャドルーの戦士！ようやく見つけたわ
ベガの居場所を知っているわね？教えてもらえないかしら？
バルログ　そんな義理はない…と、言いたいところだが…
ローズ…確かにバラのごとく美しさと妖しさを同時に秘めている
その名にふさわしい真紅のヴェール召して差し上げよう…ククク

ボス戦後

バルログ　ヤツは…ベガはお前との対決をむしろ望んでいる
あの化け物の考えていることは理解しようとは思わんが…
わざわざ殺されに行く、というのか
ローズ　…あなたの心を見れば、ベガのだいたいの居場所はつかめたわ
これは天が決めた宿命…分かたれたものが一つに還る
その先は…私にも、いえ[illegible]がつかないわ

[illegible]

ベガ　[illegible]ずいぶんと[illegible]だな
あいにく私は別の用事があってな…日を改めてくれ
ローズ　ベガ…逃げようとしてもムダよ
あなたも解っているはず…
出会いの[illegible]結末は決まっていたのだから…
ベガ　フハハハ、嬉しいことを[illegible]ってくれるではないか！
まあ気を落ち着かせるためにも
こやつらと遊んでみてはどうだ？
命の保証まではしないがな…

[illegible]ベガ戦前

ローズ　これで…ごまかせるとでも思ったの？
逃げ場はないのよ…あなたも、そして私も…
ベガ　決死の覚悟というヤツか
たいした心がけだ
[illegible]
ローズ　[illegible]
引き金
カタをつけましょう…ベガ!!

エンディング

ベガ　グァァァアアアァッ…ッ!!!
ローズ　これで終わりよ…ベガァァッ!!
こんな形で…あなたを倒したくはなかった…
かつての師…でも今は…この手で殺めなくてはならない!!
ベガ　グ…お前の決意…[illegible]
確かにこうする他に手はあるまい
しかし…「私」はその「終わり」を望んではおらん！
フンッッ!!
ローズ　うぐはぁぁあああ
ベガ　問うてみよ…お前の未来！
見えるであろう？
我ら二人にしか扱うことが許されぬこの力をふるい…
終世の闇にひるがえる「お前の姿」が
ローズ　…!!
…なんて…こと…！
だとしたら…あなたは…いえ…わたし…は…
ベガ　そう…還るのだ
お前と…私の望んだ通り…!!
[illegible]は違えど…魂は…
グアアアァァァ……!!
ガイ　うむ…いやな胸騒ぎがしたゆえ駆けつけてみれば…
来て[illegible]、正解でござったな
…どうやら命に別状はないようでござるが
[illegible]に手当てをいたさねば…
ム…！やはり気のせいか…？
もはやかの男も倒され
この世の[illegible]を乱す者も消えた
だが…何だ？この[illegible]は…

VEGA





オープニング

秘密組織「シャドルー」の総帥ベガ…
内に宿る力は、自らの肉体の許容を[illegible]
[illegible]パワーは求める…その[illegible]の力
[illegible]

[illegible]

ベガ　キサマが拳を極めし者か…
[illegible]　…我に何用か
ベガ　「殺意の波動」とやらで、我の体に傷を刻めるか、試してみよ！
[illegible]　フン…笑止！

[illegible]

ベガ　これが[illegible]
このベガ[illegible]
[illegible]
待っておれ、リュウ…キサマの[illegible]もらいうけるぞ！

ボス戦前

サガット　キサマ…リュウをどうするつもりなのだ？
ベガ　お前のライバルとやらは私のために利用する…
サガット　人の力を借りねば戦えぬとは…愚かな…！
ベガ　この体とて、キサマを相手にするには余りあるわ！
邪魔立てするというなら…キサマから消えるがよい！

[illegible]

ベガ　リュウよ…キサマは私にとってなくて[illegible]
[illegible]「ベガ」という名の支配者でありつづけるために…
そして…誰よりも強大である[illegible]
[illegible]を不動にするためにな！
リュウ　おれは…ただ闘うだけだ
より強い相手と…
さあ…来い！

エンディング

ベガ　ついに我が手に落ちたか
リュウ…
[illegible]に役立ててもら[illegible]
[illegible]のために な…
[illegible]ッハッハッハッハッハッ！
[illegible]かな勇者どもよ！
[illegible]ハッハッハッハッ！
[illegible]らしい破壊力だ！
[illegible]
このリュウの力と[illegible]
[illegible]に[illegible]る限り[illegible]
この「シャドルー」の名を
地獄の果てまで轟かせようぞ[illegible]

STORY & ENDING

SAGAT

オープニング

ムエタイ界の帝王、サガット
リュウから受けた敗北の印、
胸の昇龍拳のキズ
怒りと復しゅうの拳で
リュウとの再戦を求めるが…
憎しみが生む力には
限界があることに気づき始める

中ボス戦前

ダン　サガットォォォォォォ!!
オヤジのカタキィィィイイイ!!
聞かなくても解ってるだろうが
教えてやる!!
俺はダン！最強の格闘家！
恨みの拳、受けてみやがれ!!

中ボス戦後

ダン　ナゼだぁぁ!?俺様の
サイキョーパワーが通じねぇ…！
もう…もう一回…
勝負…だ…
サガット　…まるで…昔のオレの
ような闘い…
やはり…憎しみだけでは
勝つことはできぬ…

ボス戦前

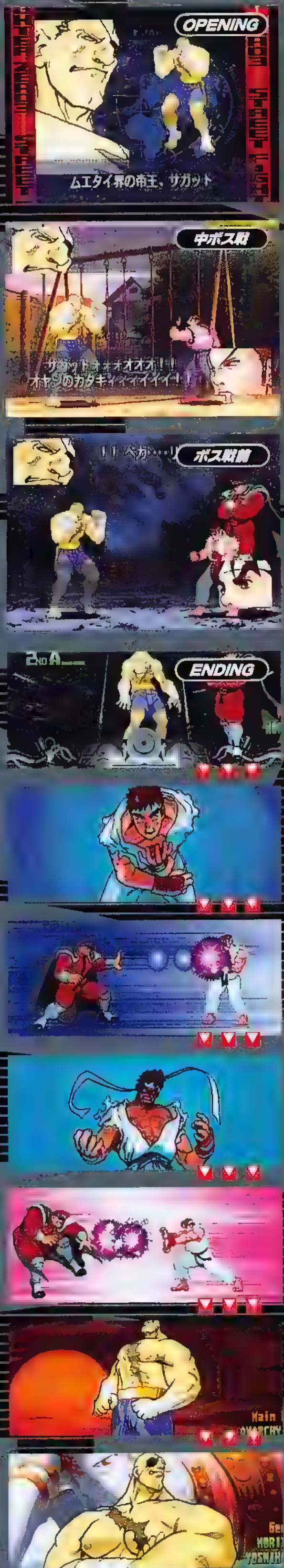
サガット　!! ベガ…リュウに何をした？
ベガ　フフフ…どうした？
お前の望みどおりの状況だぞ
サイコパワーを受けて、より
強くなったリュウだ
お前の相手にとって不足は
あるまい？

対ベガ戦前

サガット　こんなことをして…
オレが喜ぶとでも思ったか！
オレの倒すべき相手は
真の強さを引き出したリュウ…
キサマの汚らしい
手助けなど要らぬわ!!
ベガ　フ…サガット…やはりお前も
二流格闘家だったか
つまらぬプライド…勝利の真の
価値を計るには不要
解らせてやろう
お前の甘さをな!!

エンディング

ベガ　フハハハハ……
我が体は滅んでも…
悪の力…サイコパワーは死なん！
リュウの中に眠る力こそ
サイコパワーの究極理想形！
見よ!!
リュウ　グ　オ　オ　オ　オ　オ…
ベガ　我がサイコパワーに屈したとき…
リュウの肉体は我が物となる！
サガット！その後にゆっくり
お前を始末してやるぞ!!
フハハハハハァァァ!!
サガット　…リュウよ
貴様の力はそんなものか？
おまえはオレの宿敵…！
くだらぬまやかしに屈するな！
どうした!!
リュウ!!
リュウ　………!!
サガットォォォォオオオ!!
ベガ　バカな…あれだけの力を…
制御できるはずがない…
サイコパワーは…
絶…対…ふ…め…つ…
グ　ア　オ　ユ　ア　ア
サガット　リュウよ…
貴様に言っておく
あれしきの力に屈するようでは
まだまだ未熟
お前を倒すために鍛えてきた
この拳…あずけるわけにはいかん
リュウ　ああ…そうだな
だが俺は…鍛えてやる
俺の中にどんな力が眠っていようと
この道を進むと決めた以上…
戻ることも、止まることもしない
サガット…待っていろ
お前を倒す拳…作り上げる日まで!!
サガット　何故だ…帝王とまでうたわれ
怖れるものなどなかった俺が
ヤツの強さに震え
ヤツの強さを楽しんでいる
フッ…リュウ
おまえはオレが倒すべき男…
我が必殺の一撃を放つにふさわしい
唯一の男でありつづけろ
待っているぞ…
次の闘いは、誰にも邪魔させぬ！



DAN

オープニング

見事、父のかたきを討ち取った
ダン…
報復の執念で身に付けた我流の拳は
「サイキョー流」として大成する
だが、再び拳はうなる…
帝王は何処かと…

中ボス戦前

春麗　この辺りにたむろしている
ストリートファイター風の男
…情報通りだわ、間違いない！
そこの男！ちょっと待ちなさい！
ダン　あんだぁ？
オレになんか用かぁ？
春麗　あなたシャドルーの隊員ね…
…ベガの居場所を教えなさい!!
ダン　オ、オイよせよ…
オレはそんなの知らネェぜ…！

中ボス戦後

春麗　…ッ！…あんないい加減な
拳法に負けるなんて…
ダン　シャドルーだかなんだか知らネェが
オレはそんなものとは関係ネェぞ！
春麗　…と、特別捜査官に暴行を加えて
タダで済むと思うの…逮捕よ!!
ダン　キ、キッタネェぞッ!!
先にあんたが手出ししたんだろうが！
…こういうときゃぁ…
逃げるが勝ちだ…！あばよっ！
春麗　…あ！
コラッ！待ちなさい!!

ボス戦前

ダン　思ったより元気そうじゃネェか…
ええ!?サガットよォ!!
サガット　キサマは…
まだ何かオレに用か…？
ダン　テメェはマジで強ぇんだから
オレの「サイキョー流」道場で…
修行させてやってもいいかなぁーと
思って来てやったんだよ！
サガット　ぬぅう…調子付きおって…
帝王に二度の敗北はないッ!!
ダン　聞かしてやるぜ！
オラッ、かかってきな！

ボス戦後

ダン　これぞッ…サイキョー流ッ!!
やっぱり、オレって最強ッ!!
頭下げてくるんなら
サイキョー流に入門させてやるぜ！
オレは心が広いんだ…
なんてったって、最強だからなァ！
まぁ、じっくり考えるこったなぁ

対バイソン戦前

ベガ　フハハハ…
あの帝王を倒すとは…面白い…
ダン　なんだ、テメェは!?
ベガ　我は…
シャドルーの総帥、ベガ!!
ダン　シャドルー…ベガ…!?
…思い出したぞ!!
テメェのおかげで
さんざん警察に追い回されたぜ！
落とし前はつけてもらわネェとな！
さあ、勝負しやがれ!!
ベガ　よかろう…
この者を倒すことができればな！

対ベガ戦前

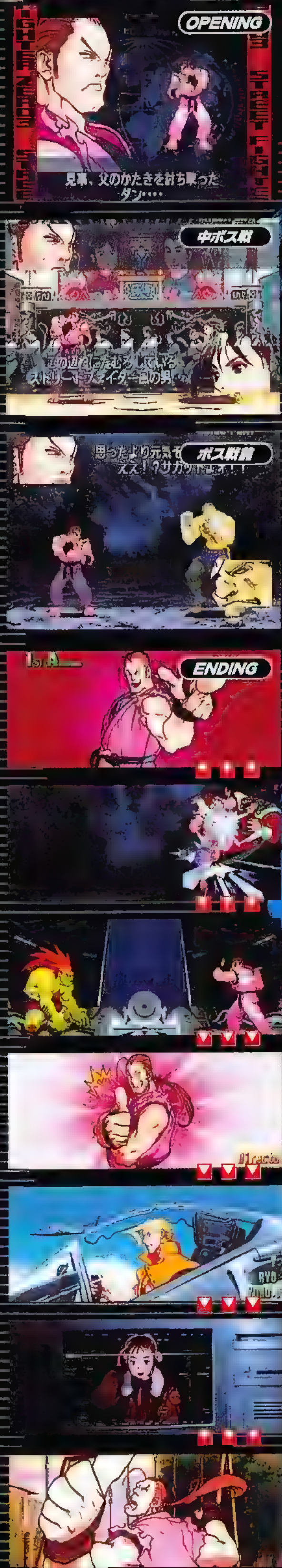
ダン　ゴリラ野郎はオネンネしたぜェ！
さあ、覚悟しやがれ!!
ベガ　バイソンを倒すとは…
ますます面白い…
キサマも、このベガの野望の
礎となるがいい!!

エンディング

ダン　ベガだかバカだか知らねェが
サイキョー流の敵じゃネェんだよ！
わかったか、オラァ!!
ベガ　ぐぬぅ…キサマごときに…
このベガが…
ダン　これで決いだァッ!!
ウラウラウラウラウラウラウラァッ!!
ヒャッホォーイ!!
ベガ　ぐぉお——————ッ！
バカなぁ——————ッ!!
ダン　これぞ!!サイキョー流ッ!!
今日から
テメェのアジトは…
サイキョー流タイランド支部として
使ってやるぜ!!
——それからXX日後
ダン　よォし、ジミー！
教えたとおりにやってみろ！
ブランカ　ウオッ！ウオッ！
ダン　そうじゃねぇ、こうだ!!
ゥ楽勝ォ————ッ!!
ブランカ　ウオッ、ウオッ
ウオッウオ————ッ
ダン　それだ!!ジミー!!
やればできるじゃネェか！
今日からお前も
サイキョー流の一員だ!!

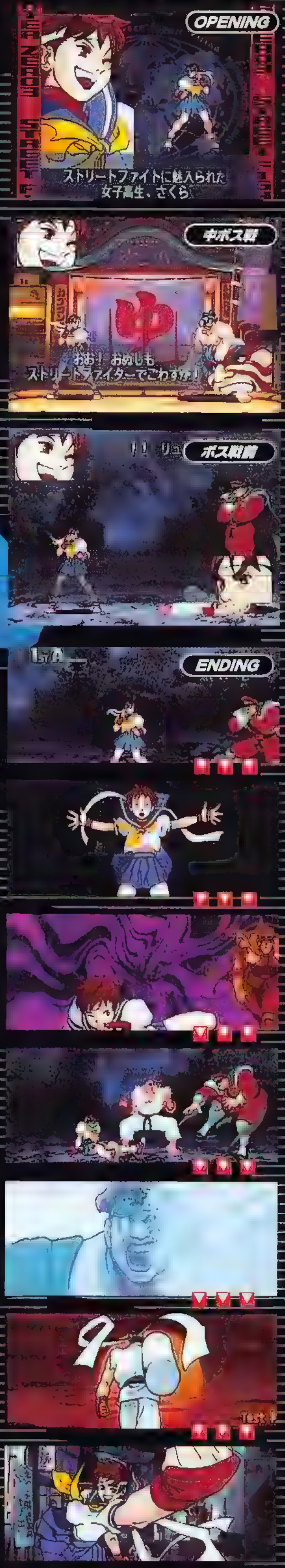
「…ターゲットを目視」
「…ただちに接近します…」

ナッシュ　ここがシャドルーの地下基地か…
ずいぶん探すのに骨が折れたぜ
もうヤツらの好きにはさせない…
ここを無力化させ、
一気に壊滅に追い込む!!
対シャドルー制圧用に開発された
この強力な新型爆弾でな…！
春麗　「気をつけて…」
「まだ基地内に
生命反応があるわ…！」
ダン　ヒャッホーッ！
どしたどしたァ——————ッ!!
ブランカ　ウォッオーッ！
ウオオウオオォ————ッ!!
ダン　サイキョー流は不滅だッ!!!



STORY & ENDING

SAKURA



オープニング

ストリートファイトに魅入られた女子高生、さくら
「ストリートファイトって何？」闘いの中で気付いた疑問
もう一度会いたい、闘いたい…
そして、この疑問をぶつけたい…
再び世界へと旅立つ彼女を待つのは新しい出会い、そして再会…

中ボス戦前

本田　おお！おぬしもストリートファイターでごわすか！
　　　これは一度、ぜひ手合わせ願いたい！
さくら　うん、ぜーんぜんOK！
　　　のぞむところって感じ！
　　　へへ…おスモウさんと戦えるなんて
　　　た～のしみい！

中ボス戦後

本田　あいたたた…完敗でごわす
　　　こりゃケイコのやり直しじゃのう！
　　　おぬしと似たハチマキの男も強かったが…互角以上じゃな！
さくら　え!?そ、その人、どこに行くって言ってました!?
本田　なんでも…インドとかタイとか…いろいろ言うとったなぁ

ボス戦前

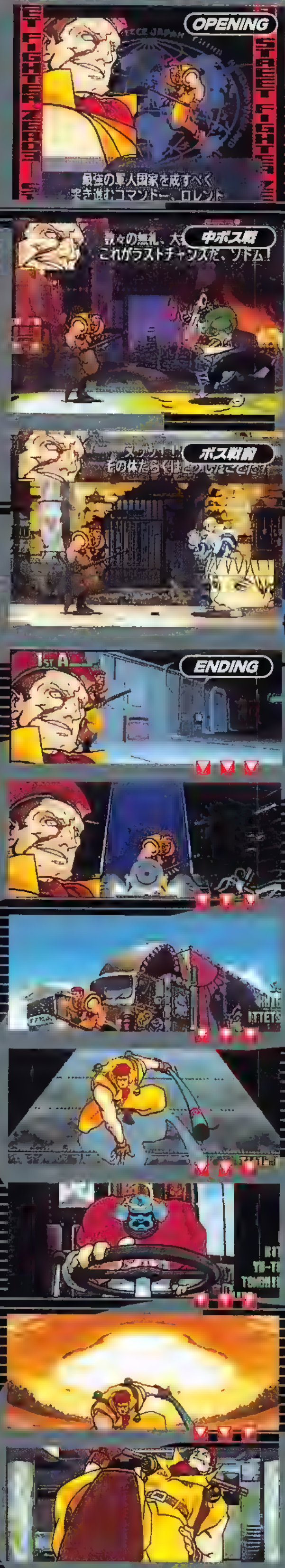
さくら　!!　リュウさん!!
ベガ　なんだ、小娘…
　　　大事なセレモニーの最中だぞ…
さくら　リュウさんに…何をしたの!?
ベガ　…フン、まずは小手調べといくか…
　　　あの小娘を…殺せ！リュウ!!

…サイコパワーを授けたリュウを…
…勝手に人の心にいたずらするなんて…
…じゃない！
フフフ…ならば取り返してみよ！
私を倒して…フハハ…

…「殺意の波動」…
解放してみせい…
「殺意の」…「波動」!?
なにっ!?
さ…「殺意の波動」は…
サイコパワーと同質ではないのか？
このベガを受け入れぬとは…!?
バカな…バカな…
バァァァカァァァなぁぁあああ!!
すまない…目を覚ますのが遅かったようだ
みっともないところを見せてしまったな
へへっ…はじめから勝って…っていったら、ちょっとウソかな
でも…信じてた
リュウさんの強さは本物だ…
まだまだ俺は未熟者だよ
君との戦い、ひとまずあずけさせてく…
…はい
でも次に会う時はあたしだって…
今の10倍くらい、強くなってますからね！
ああ…



ROLENTO



オープニング

最強の軍人国家を成すべく…コマンドー、ロレント
…なのは強力な兵器…
目をつけていたのは…

…NO！MEガ モトメルハ TRUE SPIRIT「魂」！

ロレント　ヌゥッ!!コーディー
　　　その体たらくはどうしたことだ？
　　　これでは過去を水に流してまでスカウトに来た意味がない!!
…自由気ままな暮らし…
バッ…まだくだらない連中と
軍隊ゴッコで遊んでやがるのか？
ロレント　無礼者め！くだらぬのは
　　　貴様のその精神だッ!!
　　　ようし！姿勢を正せッ!!
　　　今から鍛え直してくれ…

ボス戦前

…に欠けておるの…
…万難を退け！
…すべく修練する…
…こうなって…

ボス戦

ロレント　どんな強敵と思えば、まったくの素人！
　　　このロレントの戦術にかかっては
　　　ボクサーなど物の数ではないッ!!
ベガ　…戦術、だと？小賢しい!!
　　　このベガにたてついて…

…な国家に意義なし！
…吾輩の目指す理想国家に
このような軟弱な兵器は不…
これより、破壊するッ!!

……ゆう!!
ソドム!?
ソドム　アノ WEAPON
YOU ハ 使ワナカッタ…
…REAM！
…平和…
…ハタス カ…
…YOU OK?



STORY & ENDING

DHALSIM

貧しい民と家族のために戦うヨガマスター、ダルシム
日ごと強くなる負の波動は彼に決心をうながす
この波動のもとをたどり断ち切ってみせる、と…

ダルシム　お待ちなさい、お嬢さん
命をそまつになさるな…
ローズ　あら…私が死のうとしているように
そんな悲しそうな顔に見えたのかしら、フフフッ
ダルシム　否…顔ではない、心が言っておるのだ
…決死の思いを
ローズ　！あなた…何者？
この私の心を読むなんて…
邪魔されるわけにはいかないの…
この戦いは、もう止められないのよ

ボス戦後

ダルシム　フム…名は「ベガ」…
不吉な予感がする…
ローズ　心を読めるあなたなら…
その男の恐ろしさがわかるはず
倒さなければ…
私が倒さなければならないの
ダルシム　生きることをあきらめた者が
勝利をつかめる道理なし…
はやまるでない…
必ず時は満ちる

ダルシム　おぬし…バーディー…
ひとつたずねたい
「シャドルー」…
どこにアジトを構えておるのだ？
バーディー　お前!? 寝ぼけてんじゃねぇぞ！
誰が教えるかってんだよ！
ンま…ちぃとばかしオレ様と
遊んでくれんなら考えてもいいぜ
五体満足でいられたらよォ、ヘッヘッヘッ!!

ボス戦後

バーディー　チ、チクショォォ～～!!
負けじまったァァ～～!!
や、約束だからしょうがねぇ
教えてやるよ…
ダルシム　フム…タイランドか
おぬしの心、読ませてもらった
バーディー　ナンだよそりゃあ!!
はじめっから言ーしやがれよッ!!

対ユーリ&ユーニ戦前

ベガ　なかなかに優れた素材だ…
サイコパワーの実験体として
多大な効果が期待できそうだ
ダルシム　おぬしがベガ…
なんと凶々しき波動！
世界に負のエネルギーを
撒っていたのは、おぬしか!!
そのおかげでこうして
…てくるのだ
…愚かなハエと
…のような「考える」チョッカイな
…たちが相手をしてや

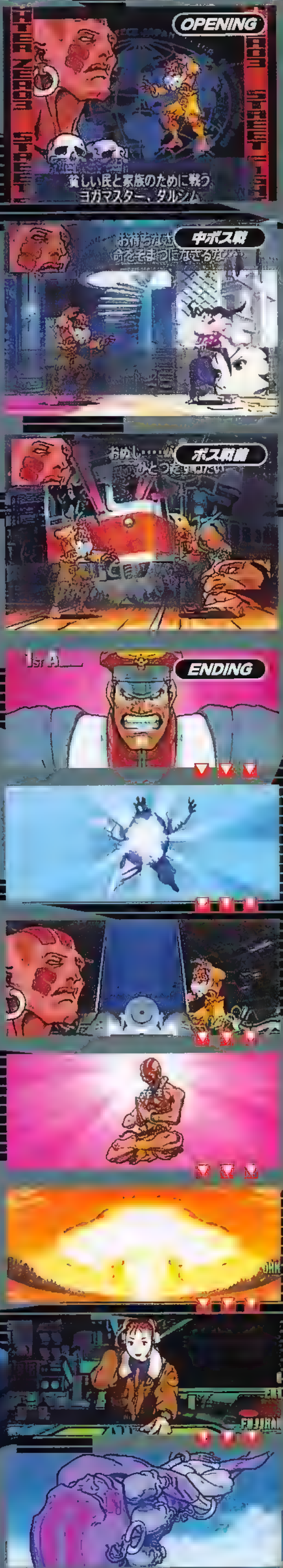
ベガ　ヌッ…おとなしく
我が力にひざまずけばよいものを
調子に乗るな…私の機嫌も
いつまでも良くはないぞッ！
貴様の力、非常におしいが…
死んでもらうッ!!

エンディング

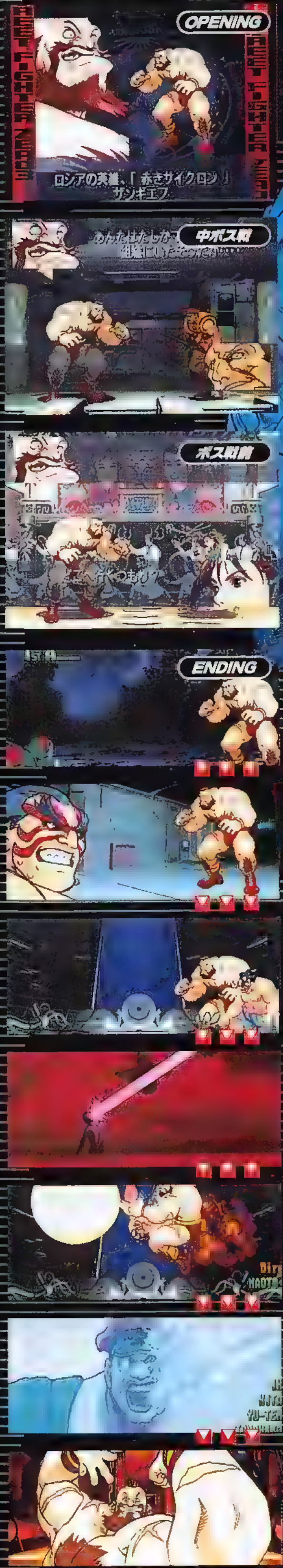
ベガ　クッ…確かにキサマは
…力を持っているようだ
だが…これから起こる惨事は
誰にも予測できまい！
「サイコドライブ」の力は
私にしかコントロールできぬのだ
愚か者たちよ…後悔するがいい
恐怖し、憎悪するたびに思い出せ
ベガという名をな!!
グァァァ…ッ!!!
ダルシム　…おかしい…まだ
負のエネルギーが消えぬ…
ヨガ…!!

シャドルー・地下基地
ダルシム　これか…この装置からあの男の
エネルギーと同じものを感じる
止めなければ…!!
ヨォォ…ガァァァ…
ヨォォォ…ガァァァ――
ヨガッッッ!!!

ナッシュ　シャドルー基地方向に
爆発を確認
いったい、何が起こったんだ…？
レーダーのデータによると…
サイコパワーと、大量の未知の
エネルギーの増大が認められたわ
ベガの生命反応は無し
でももう一人、誰かがいるわ…
ダルシム
なんとか間に合ったようだな
これで悪の根が完全に
断たれればよいのだが…
…さあ、村に戻るとしよう
ヨガマスター・ダルシムの神秘のヨガパワーにより
サイコドライブ暴走の危機は回避された
ただ…彼の活躍は、正式には記録されてはいない



ZANGIEF



オープニング

ロシアの英雄、「赤きサイクロン」ザンギエフ
「偉大なる指導者」の依頼をうけ
秘密組織「シャドルー」に迫る
祖国に恐怖をもたらす組織を
その手でなぎはらうために…！

ザンギエフ　あんたはたしかマッドギアとかいう
組織にいたそうだが…
「シャドルー」について何か知っているかね？
ロレント　貴様…そこに何の用だ
それは我輩のターゲット…
ジャマするならば排除するッ!!

中ボス戦後

ザンギエフ　ううむ…やはりシャドルーは
万人からうらみを買っているな
やはり我が偉大なるリーダーの
判断は正しかった…
ロシアの平和のためにも
シャドルーをたたかねばならん!!

ボス戦前

どこへ行くつもり？
シャドルーはあなた一人が
どうにかできる組織じゃないわ
ここはおとなしく…ICPOに
まかせて、下がりなさい！
ザンギエフ　フム…そうはいっても
我が戦いは全て祖国の誇りのため
悪いが、誇りを捨てて
引き下がる訳にはいかん…許せ！

対ベガ戦前

ベガ　ロシアの「赤きサイクロン」…
私に何の用かな？
ザンギエフ　我が祖国ロシアに
恐怖をもたらさんとする男よ！
このザンギエフが！
全霊をかけて阻止する!!
ベガ　フッフッ…こういう来客は
嫌いではないぞ
鋼の意志を打ち砕かれ、絶望に
沈む姿…ありありと浮かぶワ!!

エンディング

ザンギエフ　悪行を成すもの、必ず最後は
地にふすのだ！
反省し、やりなおすことを
ロシアの民はおおいに評価する！
今からでも遅くはない！
改心するのだ！
…おっと、忘れるところだった

ザンギエフ　ここがシャドルーの地下基地だな
ぬっ!?
お前は何者だ!!
さてはシャドルーの…
本田　ま、待つでごわす！
ワシは本田と申す者…
武器や麻薬を売りさばく悪の集団が
いると聞き、こらしめにきたが、
すっかり、迷うてしもうてのう！
ザンギエフ　…そうか、同志か！
ならば頼みがある！
この基地に「サイコドライブ」という装置があるらしいのだが…
それはロシアにとって
存在してはならない極悪兵器
この手で破壊するのが
オレの使命なのだ！
本田　それならばたぶん
この向こうだったかのう？
何か妙なモンが部屋の真ん中に
おっ立っとったが…
ザンギエフ　おお!! 案内してくれ!!

ザンギエフ　ウム!!
これに違いない!!
さっそく動力を切って
…ん!?
ベガ　…フフフ…フハハハ…!!
我がサイコパワーは無敵…
「サイコドライブ」ある限り…
このベガに、死はおとずれぬ!!
本田　まずい！
動き出したぞ!!
ザンギエフ　時間がない…これを止めるには
…そうだ!!
あんた！協力してくれ!!
いくぞォ――――!!
本田　オッシャァ――――!!
ザンギエフ　ワーッハッハッハッ!!
オレの破壊力とお前の体重!!
二つ合わされば、壊せぬものなど
ないわぁ――ッ!!
ベガ　!?
バカな!!
何故、サイコドライブが止まった？
こんな…こんなハズでは…
グアアアァァァッッ!!!

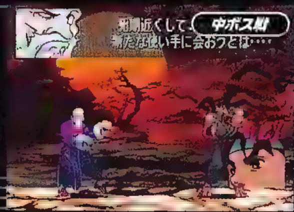
ザンギエフ　おまえ！なかなかやるな!!
本田　あんたこそグレートでごわす!!
ザンギエフ　ワァーッハッハッハッハッハッ!!
本田　ガァーッハッハッハッハッハッ!!

かくしてロシアの英雄
ザンギエフの使命はとげられた
新しい同志…極東の国ジャパンの
スモウレスラーの名を
ロシア国民は
いつまでもたたえることであろう

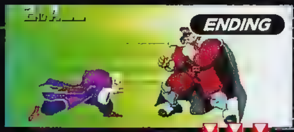
STORY & ENDING

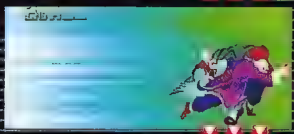
GEN



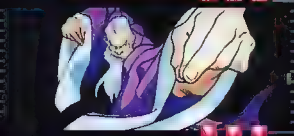




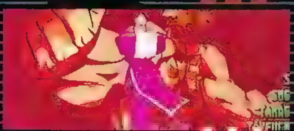


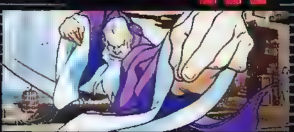














オープニング

伝説の暗殺拳を操る希代の暗殺者元…
病魔に侵されるもその影は未だ血戦の場にあり…
望むは「死合い」…
まみえるべくはあの凶眼の漢（おとこ）のみ…

中ボス戦前

元　死期近くして、かの暗殺拳の新たな使い手に会おうとは…
現世（うつしよ）とは面白いものよ…
リュウ　その構え、人を殺めるための暗殺拳だな…
元　だとすれば、何とする？
リュウ　…強い！向き合うだけで力を感じる…

中ボス戦後

元　暗殺拳とは見えぬ、迷い故か…
合点がゆかぬわ
…しかしかように、心昂ぶる所以は何か？
かの暗殺拳と交えた故か…
それとも…この男がうちに秘めた力故か…

ボス戦前

元　……
豪鬼　……
「死合う」か…

ボス戦後

元　……
戦で果ててこそ「華」…
もはや、我には散ることも叶わぬ…

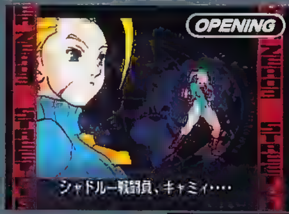
対ベガ戦前

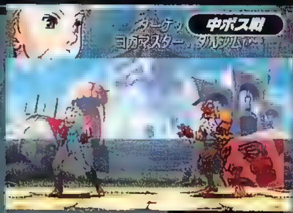
ベガ　「拳を極めし者」を葬ったのはキサマか?
ブハハハ…ほうびにキサマも冥土に送ってやるわ！
元　戯けが…この拳に刻まれ怨嗟の声をあげよ…

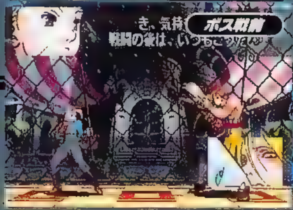
エンディング

ベガ　…こ…の…ベガがぁ
ぬぅっ…ッ!!
バ、バカァなぁぁぁぁ…ッ!!
元　勝者必滅…これ自然の理也
口上のみ達者…冥府の亡者も嘲じるであろう…
…もはやこの拳、血をすする敵なし…
今や三途か…拳を極めし凶眼の漢（おとこ）
まさに「死合う」と呼べるは古今、かの凶眼のみ…

CAMMY























オープニング

シャドルー戦闘員、キャミィ…
驚異のテクノロジーが生み出した強化兵士のひとり
究極の戦闘員であるはずの彼女に起こりはじめた「異変」…
これからつむがれようとする運命をまだ彼女が知る由もなかった…

中ボス戦前

キャミィ　ターゲット発見…
ヨガマスター、ダルシム
戦闘データ収集準備、開始…
ダルシム　もしや、これがシャドルーの戦闘員というやつか!?
その瞳、ただの人間ではないな…
キャミィ　だまれ…
これより、戦闘データ収集開始！

中ボス戦後

キャミィ　う…うう…あ、頭の中が…
ダルシム　見える…その心の中…
戸惑い…いや、恐れか？
キャミィ　私の…中を…のぞくな
私に心などない…!!
ダルシム　シャドルーには人の心を操る技があると聞く…
押さえられていた「心」が
解放されようとしているのか…？
キャミィ　うるさい…うるさい…!!
うるさい…!!!

ボス戦前

キャミィ　き、気持ち悪い…
戦闘の後は、いつもこうだ…
バルログ　フフフ…人形とはいえ
苦悩する姿には美しさがある
実験体を連れて帰れという
ヤツの依頼でね
キャミィ　実験体？私はシャドルーの戦闘員だ…
バルログ　ククク…どうやらお前は
もう必要ないらしい…
キャミィ　な…だ、だまれっ
ウソだ！
バルログ　手向かうか？フフフ…構わんぞ
さあ、人形の血が何色か見せてくれ
キャミィ　そ、それ以上
私に近づくなっっっ!!!

ボス戦後

バルログ　わ、私が倒されるとは…
さすがヤツの…
だが、ムダだったな…お前は
殺される！ヤツの暗殺部隊にな…
キャミィ　そんな、そんなハズはない…!!
バルログ　ククク…ウソかどうか、じきにわかる…
キャミィ　私が殺される…いったい、なぜ…!?

対ユーリ&ユーニ戦前

ベガ　お前から出向いてくるとはな…
キャミィよ…
キャミィ　べ、ベガ様!なぜ私を…!?
ベガ　では、逆に聞こう…なぜ
バルログにトドメを刺さなかった？
キャミィ　そ、それは…
ベガ　くだらぬ「自我」に目覚めた
人形まがいに用はないわ!!
お前の始末、こやつらに任せよう
不良品は片づけねばな！

対ベガ戦前

素晴らしい…
素晴らしい力だ…!!
だが…出来すぎた己のコピーを
見るのは不愉快極まりない…
キャミィ　コピー!?私が!? ベガ様の…!!
左様…お前はこのベガと同じ
DNAを持つ…
!!
最高の出来損ないは
我が拳で土へと返してくれるわ！

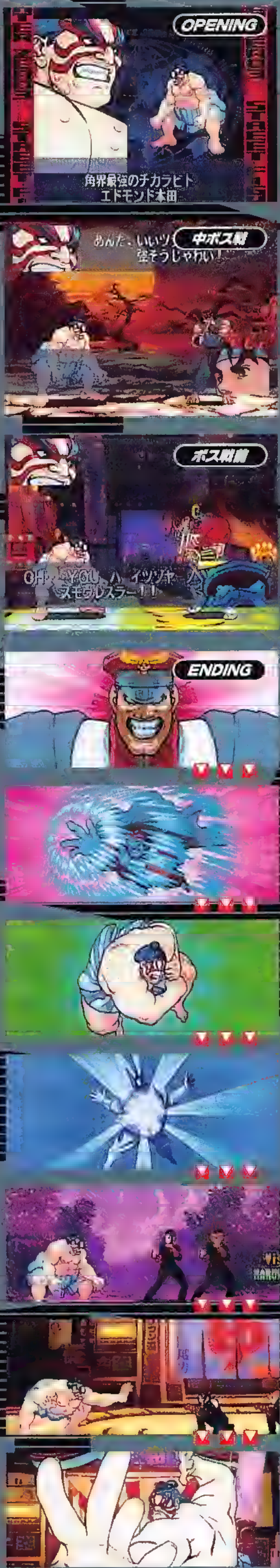
エンディング

まさか…
コピーごときに敗れるとはな…
この体…
もはや、これまで…
だが、私はいずれまた現れる…
私は…お前の中に…
グオオオアアアアッッッ!!
キャミィ　また、現れる…
ベガ様の…DNA
私が…ベガ様と…
うっ、うう…頭の…中が…
何かが…うず…ま…
春麗　ここね、シャドルーの
最重要施設「サイコドライブ」
ゲートが開いた…ワナ？
でも、行くしかないわね！
春麗　待ちなさい！ベガはどこ？
…子供!?
キャミィ　ベガ様はもう…
サイコドライブが…暴走する…
私たちは…人形じゃない…
みんなを…たすけないと…
春麗　あっ、待って!! …人形？
いったい、何のこと…!?
ナッシュ　春麗のヤツ…
単独行動はしないと約束したのに
あれが「サイコドライブ」の施設か
うまく潜入できたのか？
マズイぞ…
基地を捨てるつもり…!?
ここまで来たというのに…
ベガ…!!
キャミィ　これで…みんな…たすかる…
春麗　せっかくの手がかりが
すべて消し飛んでしまうなんて！
…通路にいたあの子は
無事に逃げたのかしら…
基地が…爆発した!?
無事なのか春麗!!
くそっ…ベガへの手がかりが…
これ以上は危険だ…引き返す！

地下基地爆発の後
シャドルーは沈黙を保ち…
その後の、必死の捜査にもかかわらず…ベガの行方は、ようとしてつかめなかった
そしてまた、春麗刑事が見たという
戦闘員の少女の行方も…

STORY & ENDING

E.HONDA



オープニング

角界最強のチカラビト
エドモンド本田
土俵で出し切れない有り余る力の
行き場を求め、世界に目を向ける
強いヤツと闘い
スモウの良さと力強さを伝えよう！
未だ見ぬ強敵に胸おどらせ
旅立ちを迎る…

中ボス戦前

本田　あんた、いいツラ…
強そうじゃわい！
リュウ　力士とはめずらしい者
ひとつ勝負してみたい！
本田　ガハハハ…！
日本男児ならそうこなくては！
スモウの良さは
戦ってみんとわからんぞい！

中ボス戦後

本田　ガハハハ！
気持ちの良い闘いじゃった！
あの、「はどう」なんとかには
ぶったまげたわい！
リュウ　さすが力士、すさまじい張り手だった
また、おれと闘ってくれ！
本田　土俵では逃わえん

ボス戦前

ソドム　OH…YOU ハ イツゾヤ ノ
本田　おお！あんたは千秋楽に
飛び入りしてきた…
スモウは上達し…
いっちょ、突っ…
ソドム　DO…SAY！

ボス戦後

ソドム　ME ノ HEAD
CHICKEN ガ サンワ…
本田　ガハハハ！言ってることは
ようわからんが…
あんたの突っ張り

対ベガ戦前

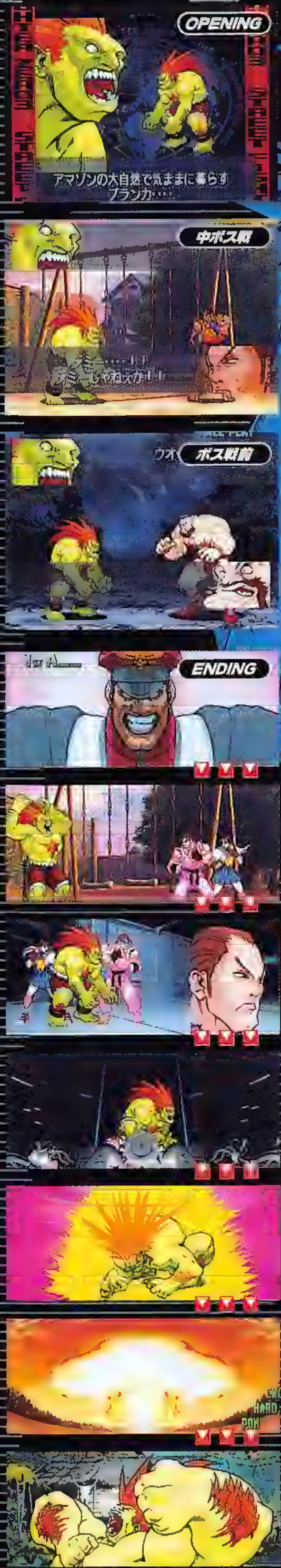
ベガ　フハハハ！
ベガ　我はシャドルーの総帥、ベガ!!
本田　おっとろしいことを言うでごわす
ワルモノみたいじゃで…
目を覚ましんしゃい！

エンディング

本田　どうじゃい！
ちいたぁ、目が覚めたかのう！
ベガ　バ、バカな…
この…ベガが倒されるとは…！
だが、我は滅びん…
シャドルーの英知
「サイコドライブ」がある限りな！
素晴らしい闘いだったぞ…
この技を食らい、我が軍門に降れ！
本田　軽変ならワシのナハ…
どすこいッッッッッシーーーーッ！
ベガ　バッ、バカなぁ…
グゥハァアアアアーーーーッ!!!
ユーリ&ユーニ　……ベガ様…
本田　あんたら、何者じゃい？
ユーリ&ユーニ　……
ほうかほうか！あんたら
悪ん人に利用され…
心配せんでええ！
困ったときはお互いさま
みんなワシのところにきんしゃい!!
本田　ガハハハ！
あんたら筋が良いわい！
記憶が戻るまで、ここでしっかと
ケイコでもつけていきんしゃい！
そぉれっ！
もういっちょ!!
どすこい…!!



BLANKA





オープニング

アマゾンの大自然で気ままに暮らす
ブランカ…
旅行者の車に、偶然乗り込み
やって来たのは外の世界…
初めて目にする外の世界は
好奇心をくすぐるものばかり…

ダン　なんとも懐かしいじゃネェか…
ジミーは命の恩人だもんなぁ！
そうだ、いっちょ勝負するかぁ？
また強ェところを見せてくれよ！

ダン　さすがジミー、今のはシビレたぜ
ブランカ　ウォウォ、ウオウオ？
ダン　オレは道場をはじめたのさ！
困ったことがあったら
いつでも来てくれ！力になるぜ！

ブランカ　ウオ…？
ザンギエフ　なんだ、獣か…
オレは大切な任務の途中…
お前とジャレている暇はないのだ！
ブランカ　ウオォッ、ウオウオウォッ？
ザンギエフ　獣に何を言ってもわからんか…
仕方ない、少し遊んでやるか…

ボス戦後

ザンギエフ　こ、こんな獣に敗れるとは
申し訳ない…
「偉大なる指導者」よ…
ザンギエフ、シャドルー壊滅の任務
果たせなんだわ…
ブランカ　ウォウオゥー？

対バイソン戦前

ベガ　フハハ！ロシアの犬を倒すとは…
手間がはぶけたワ！
あの男の代わりに、キサマに
このバイソンと闘う栄誉を与えよう！
ブランカ　ウオーーッ！

対ベガ戦前

ベガ　フハハハ！何者かは知らぬが
素晴らしい戦闘力だ…
我はシャドルーの総帥、ベガ!!
貴様に実験台となる資格を与えよう
ブランカ　ウォウオゥー…!!
ウォウォッ…!!
ベガ　我が世界征服の野望の
一助となれること…光栄に思え！

エンディング

ベガ　ま…まさか…
このベガが倒されるとは
だが、私は滅びない地下基地に眠る
「サイコドライブ」がある限りな！
フッハッハッハッハッハッハッハッ！
ブランカ　ウォウオフォオ…！
ウォオ、ウォウォウォウ…！

ダン　すまネェ、ジミー…
待たせちまったな！
そのかわり、オレの優秀な
一番弟子を連れてきたぜ！
さくら　も、もしかして、弟子って
あたしのことなのかな…
ダン　さあ、悪党をブッ倒しに行こうぜ！
ジミー!!
ブランカ　ウオッ！

ブランカ　ウオォッ！ウオォッ！
ダン　ははーん、ここか…たしかに
悪党のニオイがプンプンしやがる！
この基地丸ごと
ブッ壊してやるぜェ！

ダン　……とはいったものの
メチャクチャ広いじゃネェか！
どうすりゃ、ブッ壊せるんだぁ？
さくら　やっぱり、こういうときって
動力源を壊すんじゃないかなぁ…
お約束として…
ダン　さすが、オレの一番弟子!!
よし！そいつを探すんだ！

ダン　へへへ…なんか
それっぽいのがあるじゃネェか！
ジミー！いつものやつを
ブチかましてやんな！
ブランカ　ウオォッ！
ウオォッッッッッッッーーーーッ!!
さくら　火引さん…
なんかヤバそうなフンイキだよ…
ダン　おっしゃあ！
ズラかるぜェ!!
ブランカ　ウオッ！

ダン　なんとも…
ハデにやっちまったなぁ
ブランカ　ウオッ！ウオッ！
ダン　なんだよ！もういっちまうのかよ
ジミー…!!
まぁ、また会えるか…
今回みたいに！
次に会ったときも
勝負してくれよな！ジミー！
さくら　バイバイ…！
ジミーちゃん!!
ブランカ　ウオォッウオォーーーーッ!!

また、ブランカは気の向くままに
走り出した…
外の世界は、まだまだ好奇心を
くすぐるものでいっぱいだ…

STORY & ENDING

R.MIKA

オープニング

プロレスラーとしてのデビューを
ひかえた、レインボー・ミカ
期待の新人として売り出すべく
考え出されたプロモーションとは
名のあるストリートファイターと
野試合をして世界を巡るというもの
「リングの星」を目指し
ミカはプロへの一歩を踏み出した

中ボス戦前

かりん　何かと思えば…
プロレスの巡業とは…ふふふ
ミカ　あんた、今笑ったな…!!
かりん　おかしくて笑ってはいけませんの？
オーッホホホホホッ!!
ミカ　プロレスの何がおかしい!!
覚悟はできてんだろうな！ウらぁ！

中ボス戦後

かりん　う、うぅん…
まさか、ここまで出来るとは
プロレスに対する研究も、
少し足りなかったようですわね…
一流になったら、神月財閥が
スポンサーになっても良くってよ
ミカ　ス、スポンサー!? ありがとッス！
あああんた、とてもいい人ッス!!

ボス戦前

ミカ　もももしかして、あなた様は
ザンギエフ様ではありませんか!?
ザンギエフ　いかにもオレは「赤きサイクロン」
ザンギエフだが…
ミカ　かかかか感激ですっっ!!
あああああたし、ミカっていうです
あたし、ザンギエフ様に憧れてて
プロレスラーになったですっ!!
ザンギエフ　ほほう…
うれしいことを言う…
どうだ…？プロならば
オレと組み合ってみんか…？
ミカ　ホントのホントですかぁっっ!!
マジ全開で胸かしてもらうですっ！

ボス戦後

ザンギエフ　ガハハハハッ！こいつは驚いた！
このザンギエフを負かすとは…
ミカ　そ…そんな…とんでもないッス
たまたまの偶然のマグレなだけッス
あたし、今日のこの感動を
三代末まで語り継ぐですっ！
ザンギエフ　ガハハハハハハッ！
ミカといったな、気に入ったぞ!!

対ベガ戦前

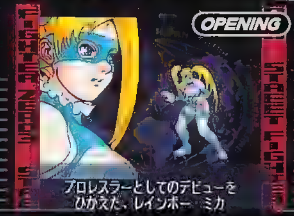
ベガ　フッハッハッハッハッ!!
ザンギエフ…よ…このベガに
用があるのではないのか…？
ザンギエフ　ヌゥゥ…ベガ…！
お前の方から姿を現すとは…！
ベガ　先程はよい余興を見せてもらったわ…
駄賃のかわりに、この者が
案内するぞ…冥土になっ！
ミカ　ザンギエフ様、ここは
あたしにやらせて欲しいッス
わかった
思い切りぶつかってこい!!

ボス戦後

ベガ　やるではないか小娘
だが、調子に乗りすぎたな！
この未熟さ…あの世で悔いるがいい!!
ザンギエフ　ムゥ…いかん…
ミカ…！気を付けろっ！

エンディング

ベガ　この…ベガともあろう者が
こんな…小娘ことき…！
無事か…!!
このベガという人は、いったい…
ザンギエフ　話は後だ…このスキに
「サイコドライブ」を探すのだ！
ミカ　ザンギエフ様…その…
サイコなんとかっていうのは…？
ザンギエフ　「サイコドライブ」
それは、我がロシアにとって
それを破壊しにやってきたのだよ
ミカ　これが…「サイコドライブ」…
ザンギエフ　ウム…間違いない早く破壊せねば！
ミカは下がっておれ
いくぞ…！イヤァァ…!!
ミカ　あっ…！機械から火花が！
ザンギエフ　ウム！もう十分だろう…
ここは危険だ、脱出するぞ！
ミカ　きゃあっっ!!
ザンギエフ　ミカ…!!
いかん!!
ミカ　きゃああああっっっ!!!
ザンギエフ　…っ!!
ズウウウゥーン!!!
ミカ　ザンギエフ様!!
あたしなんかのために!!
ザンギエフ　これだけの才能をこんなところで
つぶされてたまるか！
…この鋼の体は
…道具なのだ！
ミカ　…ッチー…
…ッチー…
ザンギエフ様…今
何をしてるんだろ
また危険な任務に
就いている、のかも
もう…会えない…？
いやっ…そんなことない！
きっとまた会えるはず！
ようし！もっと鍛えて、有名に
なって、大きな舞台に立つんだ…
そしてっ！今世紀最大の
ドリームカードを実現させるスよ！





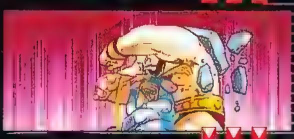






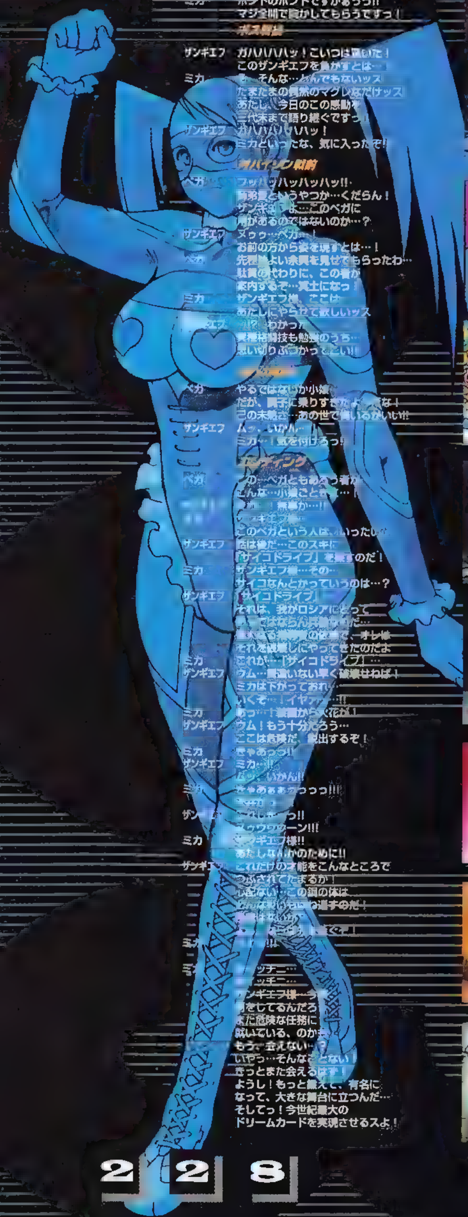






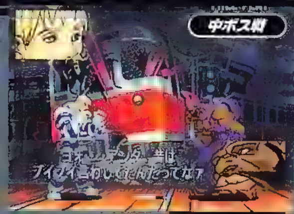




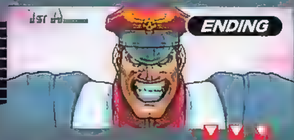


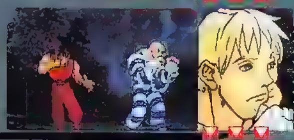
CODY











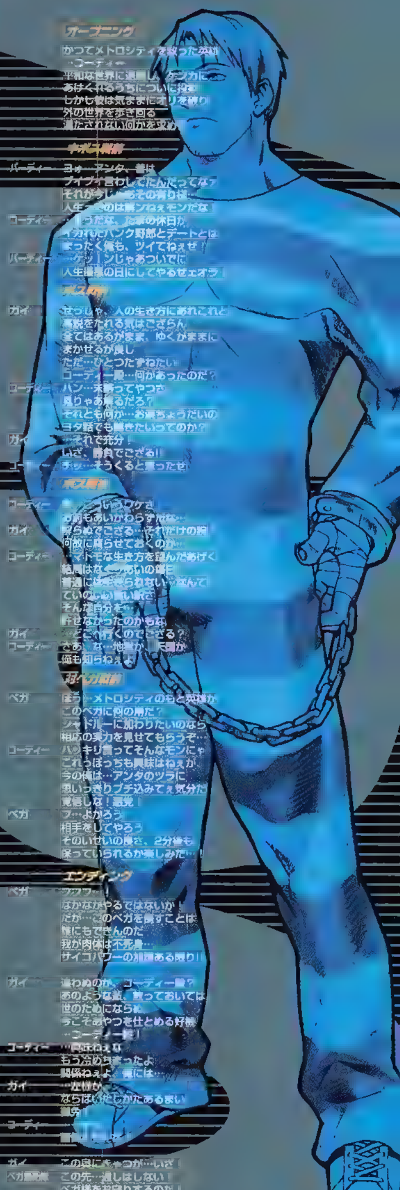












オープニング

かつてメトロシティを救った英雄
…コーディー
平和な世界に退屈し、ケンカに
あけくれるうちについに投獄
しかし彼は気ままにオリを破り
外の世界を歩き回る
満たされない何かを求め…

中ボス戦前

バーディー　ヨォ…アンタ、昔は
ブイブイ言わしてたんだってなァ
それが今じゃその有り様…
人生ってのは解ンねぇモンだな
コーディー　…ったく、久々の休日が
イカれたパンク野郎とデートとは
まったく俺も、ツイてねぇぜ！
バーディー　ケッ！じゃあついでに
人生最悪の日にしてやるぜェオラ！

ボス戦前

ガイ　せっしゃ、人の生き方にあれこれと
高説をたれる気はござらん
全てはあるがまま、ゆくがままに
まかせるが良し
ただ…ひとつたずねたい
コーディー殿…何があったのだ？
コーディー　ハン…未練ってやつさ
見りゃあ解るだろ？
それとも何か…お涙ちょうだいの
ヨタ話でも聞きたいってのか？
ガイ　…それで充分！
いざ、勝負でござる!!
コーディー　チッ…そうくると思ったぜ

ボス戦後

コーディー　…ってワケさ
お前もあいかわらずだな…
ガイ　解らぬでござる…それだけの腕
何故に腐らせておくのか…
コーディー　…マトモな生き方を望んだあげく
結局はケンカあいの毎日
普通に生きられない…なんて
ていのいい言い訳さ
そんな自分を…
許せなかったのかもな
ガイ　…どこへ行くのでござる？
コーディー　さあ…な…地獄か…天国か
俺も知らねぇよ

対ベガ戦前

ベガ　ほう…メトロシティのもと英雄か
このベガに何の用だ？
シャドルーに加わりたいのなら
相応の実力を見せてもらうぞ…
コーディー　ハッキリ言ってそんなモンにゃ
これっぽっちも興味はねぇが
今の俺は…アンタのツラに
思いっきりブチ込みてぇ気分だ
覚悟しな！悪党！
ベガ　フ…よかろう
相手をしてやろう
そのいせいの良さ、2分後も
保っていられるか楽しみだ…！

エンディング

ベガ　フフフ…
なかなかやるではないか
だが…このベガを倒すことは
誰にもできんのだ
我が肉体は不死身…
サイコパワーの加護ある限り！

ガイ　追わぬのか、コーディー殿？
あのような輩、放っておいては
世のためにならぬ
今こそあやつを仕とめる好機
…コーディー殿！
コーディー　…興味ねぇな
もう冷めちまったよ
関係ねぇよ、俺には…
ガイ　…左様か
ならばいたしかたあるまい

ガイ　この奥にきゃつが…いざ！
ベガ親衛隊　この先…通しはしない！
ベガ様をお守りするのだ！
ガイ　ぬう…倒しても倒しても
キリがないでござる
はやくきゃつの居所に
たどりつかねば…
…!!

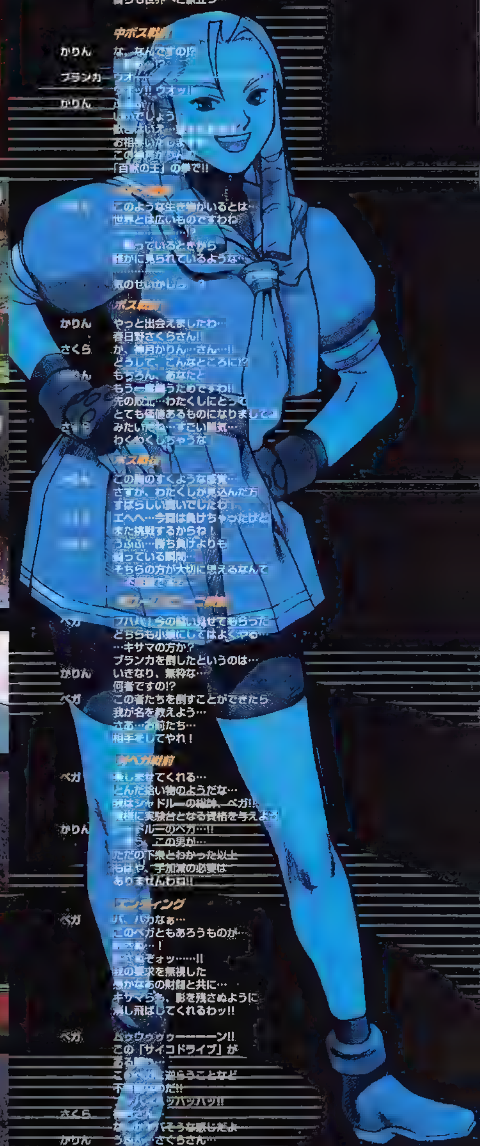
コーディー　無駄話の時間はねぇんだろ？
さっさといくぜ！

ベガ　!! 貴様ら…何故ここを…!!
コーディー　俺にまかせろ…
安心しな!!
キッチリあの世に送ってやるぜ!!
ベガ　バカな…サイコドライブある限り
このベガは無敵のはず…
バカな…バカなぁぁぁあああ!!
コーディー　相手が悪かったな…あばよ!!

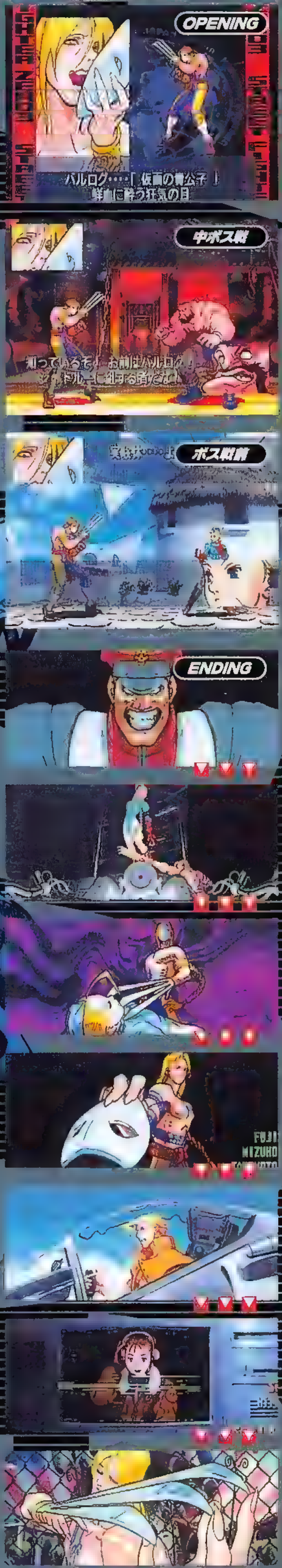
ガイ　街に戻らぬのか？
おぬしを待っている者が
必ずいるはず…
コーディー　さあ…て
どうするかな…
ま…明日のことは
明日考えることにするぜ
ひとまずお別れだ
…楽しかったぜ！
ガイ　ゆくがまま、あるがまま…
これもまた人生でござるか

STORY & ENDING





BALROG



オープニング

バルログ…「仮面の貴公子」
鮮血に酔う狂気の目
秘密組織「シャドルー」のボス、
ベガの依頼のもと

ザンギエフ　知っているぞ！お前はバルログ！
シャドルーに組する者だな！
我が祖国ロシアに、麻薬を
はびこらせるわけにはいかん！
この「赤きサイクロン」が
偉大なる指導者にかわり成敗する！
バルログ　…何をカン違いしている？
私はあの組織とは無縁だ
だが…お前の流す血が
赤いかどうかには興味はある…！

ボス戦前

バルログ　実験体…ようやく捉えたぞ
お前を生きたまま連れてかえる
それがヤツの依頼だからな
キャミィ　実験…？何を言ってる
私はベガ様直々の任務
バルログ　フ…あわれなものだ
己が生きている理由も知らず…
まして…死ぬ理由までもが
わからぬとはな…

バルログ　…おかしい…こいつは
強化人間、作り物の人形のはず
何故…こうも私の心を乱す？
ベガはこの娘を捕らえて
どうしようというのだ…
戦う場所と相手にさえありつければ
ヤツのやることに興味はないが…
こいつのことを
聞いてみるとしよう

対ベガ戦前

ベガ　ごくろうだったバルログ…
約束通り望みの対戦相手を
用意してやろう
バルログ　ひとつ聞きたい
あの娘を…どうする気だ？
ベガ　あれはサイコパワー研究の副産物
私の代替ボディーとして作られた
出来すぎたコピーは
オリジナルにとっては都合が悪い
余計な「自我」に目覚めた人形に
価値はないのだ
バルログ　…だから殺すのか？
保身のための策略とは…
やはり貴様は…強者に値しない！

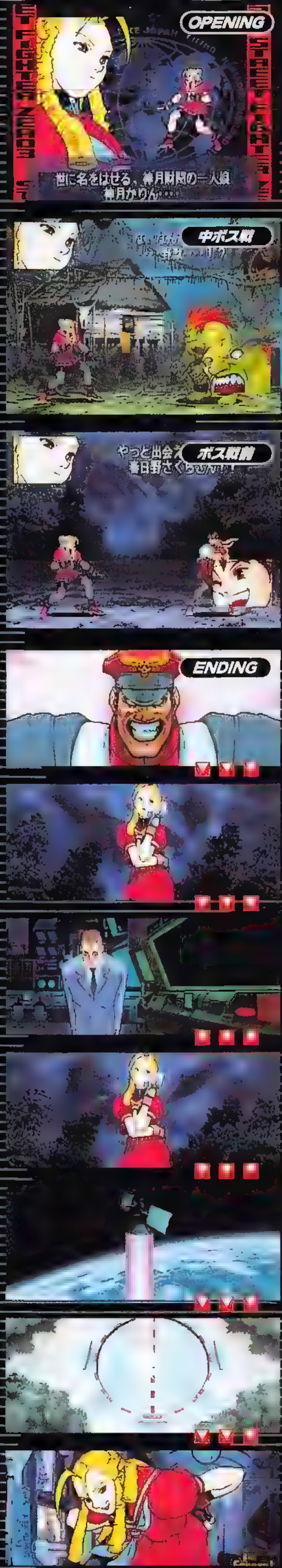
エンディング

バルログよ…貴様は大きな
間違いを起こした
あの娘は…このベガと同じ
DNAを持つ「人間兵器」
今、私のコントロールを失えば
…「サイコドライブ」が暴走する
ククク…
そろそろ限界か…
この身体ともお別れだ…
次に会うときを楽しみにしている
そのときはもうベガという名前では
ないかも知れんがな…
グオオオァァァァッッ!!!
バルログ　…地下か？
コピー…ヤツのDNA
まさか…この娘が
新たな…

フ…それも一興かも知れん
強く…美しくさえあれば
誰であろうとかまわぬ
もうここも用済みか…
…さあ、私と来い…
美しき戦士よ…

ナッシュ　シャドルー基地を発見した
今から攻撃に移る
…!?
管制　レーダーに高エネルギー反応…
どうしたの!?
ナッシュ　吹っ飛んだよ、何もかも
直前に離脱した生体反応…
確かにヤツのサイコエネルギーだ
また…逃げられたか

KARIN



オープニング

世に名をはせる、神月財閥の一人娘
神月かりん…
万事において常に勝利者であるべし
…これこそ神月家の厳しい家訓
先の勝負で敗北を喫した
さくらと再戦するため
自らも世界へと旅立つ…

中ボス戦前

かりん　な、なんですの!?
ブランカ　ウオ…
ウオッ!! ウオッ!!
かりん
いいでしょう
お相手いたしますわ
この神月かりん
「百獣の王」の拳で!!

このような生き物がいるとは…
世界とは広いものですわね

…っているときから
誰かに見られているような…

気のせいかしら

ボス戦前

かりん　やっと出会えましたわ…
春日野さくらさん!!
さくら　か、神月かりん…さん…!!
どうして、こんなところに!?
かりん　もちろん、あなたと
もう一度戦うためですわ!!
先の敗北…わたくしにとって
とても価値あるものになりましたの
さくら　みたいだね…すごい闘気…
わくわくしちゃうな

ボス戦後

この胸のすくような感覚…
さすが、わたくしが見込んだ方
すばらしい闘いでしたわ！
エヘへ…今回は負けちゃったけど
また挑戦するからね！
うふふ…勝ち負けよりも
闘っている瞬間…
そちらの方が大切に思えるなんて

ベガ　フハハ！今の闘い見せてもらった
どちらも小娘にしてはよくやる…
…キサマの方か？
ブランカを倒したというのは…
かりん　いきなり、無粋な…
何者ですの!?
ベガ　この者たちを倒すことができたら
我が名を教えよう…
さあ…お前たち…
相手をしてやれ！

対ベガ戦前

ベガ　楽しませてくれる…
とんだ拾い物のようだな…
我はシャドルーの総帥、ベガ!!
貴様に実験台となる資格を与えよう
かりん　シャドルーのベガ…!!
この男が…
ただの下衆とわかった以上
もはや、手加減の必要は
ありませんわね!!

エンディング

ベガ　バ、バカなぁ…
このベガともあろうものが…
…！
…ぞォッ……!!
我の要求を無視した
愚かなあの財閥と共に…
キサマらも、影を残さぬように
消し飛ばしてくれるわッ!!

ベガ　ムゥウゥウゥーーーーン!!
この「サイコドライブ」が
ある…
…逆らうことなど
不…だ!!
…ッハッハッ!!
さくら
…そうな感じだよ
かりん　う…さくらさん…
…いりませんわ…
準備はよろしいわね…
予定通り行いなさい！
今しがた我々から離脱した
高エネルギー体がターゲットですわ
執事　はい！
かりんお嬢様…
かりん　うふふ…何をするつもりだったか
わかりませんが…
神月財閥にたてつくとは
あまりに愚かでしたわね…
ベガ　ぬぅぅっ…!!
な…
何が起こったというのだァ…!!
この…ベガが…
バ、バカなぁぁぁぁ…!!

さくら　ねえねえ、神月さん！新聞見た？
「…の組織シャドルー、…の…」
これって、あの変なおじさんの
ことじゃなかったっけ…？
かりん　まあ、そういうことに
なりますわね…
実はあのシャドルーという組織
身の程もわきまえず
神月財閥を脅迫しておりましたの
ですから当家の誇るキラー衛星
「まんじゅしゃげ」で…
基地を根こそぎ
破壊してさしあげましたわ!!
さくら　ま、まんじゅ…？
…キラー衛星!?
かりん　まったく、いつの時代も
悪党の考えることは浅はかですわ！
オーッホッホッホッホッ!!

STORY & ENDING

GOUKI

オープニング

その名も「拳を極めし者」…
ゴウキ
「殺意の波動」を身にまとい
孤高の拳士はさまよう…
「死合う」にふさわしい
相手を求めて…

中ボス戦前

アドン　「拳を極めし者」…
貴様がゴウキか！
まずは俺と戦え…
「殺意の波動」とやらを見せろ！
全て見切ってやる…ムエタイの
絶対神話を拝ませてやるぞ!!
豪鬼　…うぬごとき我が拳にかかれば
一撃にも余るわ…！

ボス戦前

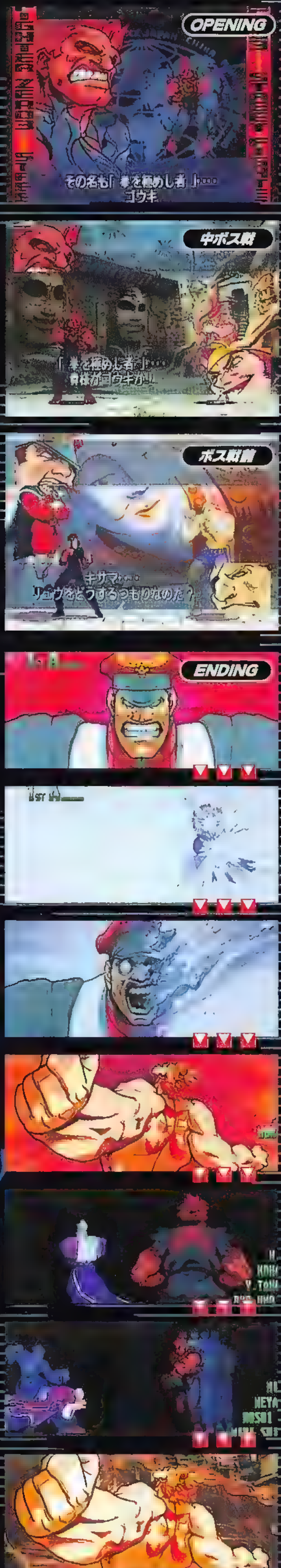
ガイ　我が名はガイ…
武神流の正統継承者
訳あって…おぬしと「あの男」を
引き合わせるわけにはゆかぬ
これも武神の定め…
いざ!!
豪鬼　…うぬらの理屈
わが拳をはばむ道理なし

対ベガ戦前

ベガ　「殺意の波動」を身にまとう男
キサマがゴウキか…
もはや、キサマに我は倒せぬ
「サイコドライブ」がある限り！
豪鬼　…我が前に立つは
地獄の門をくぐるに等し
己の拳に頼れぬ愚昧…
死して恥じよ！

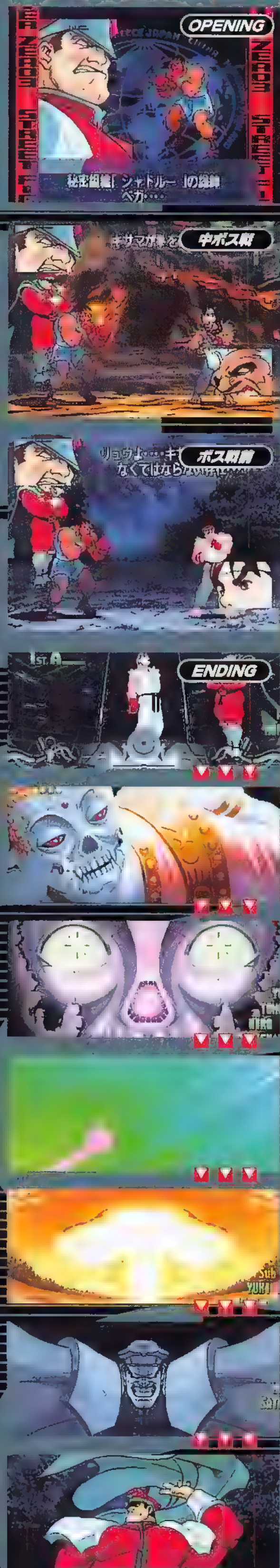
エンディング

ベガ　ま…まさか…
こ…この…ベガが…
ぬうううッッッ!!
バ…バァカァなぁぁぁぁ…ッ!!
豪鬼　瞬獄、すなわち
一瞬の閃きに、地獄をかいま見る…
拳にならず、己が罪業の重みで
自らを殺める技…
悪鬼ほど、苦悶の中で死す…
忘れよ…
拳士が闘の道を歩くは
己の死期を速すると同義…
…フッフッフッ…
拳を極めるも、また同じことよ…
互いに己が業を拳に映して闘う
これ「死合う」と言う也…！
…来い！





BISON





オープニング

秘密組織「シャドルー」の総帥ベガ…
内に宿る力は、自らの肉体の許容を超えつつあった
サイコパワーは求める…その悪魔の力を保つことのできる「体」
強い格闘家だけが持つ新しい肉体を…

[illegible]

ベガ　キサマが拳を極めし者か…
豪鬼　…我に何用か
ベガ　「殺意の波動」とやらで、我の体に拳を刻めるか、試してみよ!!
豪鬼　フン…笑止！

中ボス戦前

ベガ　これが「殺意の波動」……ぬるい！
このベガを止められる者はもはや、おらぬワ…！
待っておれ、リュウ…キサマの体…もらいうけるぞ！

ボス戦前

サガット　キサマ…リュウをどうするつもりなのだ？
ベガ　お前のライバルとやらは私のために利用する…
サガット　人の力を借りねば闘えぬとは…愚かな…！
ベガ　この体とて、キサマを相手にするには余りあるわ！
邪魔立てするというなら…キサマから消えるがよい！

[illegible]

ベガ　リュウよ…キサマは私にとってなくてはならない存在…
そう…私が「ベガ」という名の支配者でありつづけるために…
そして、誰よりも強大であるという称号を不動にするためにも！
リュウ　おれは…ただ闘うだけだ
より強い相手と…
さあ…来い！

エンディング

ベガ　ついに我が手に落ちたか
リュウ…
その力、存分に役立ててもらうぞ
このベガの野望のためにな…！
フッハッハッハッハッハッハッハッ！
滅びよ…!!愚かな弱者どもよ！
フッハッハッハッハッハッハッハッ！
素晴らしい、素晴らしい破壊力だ！
我が野望は尽きぬ…
このリュウの力と体が
我が手にある限り
この「シャドルー」の名を
地獄の果てまで響かせようぞッ!!

STORY & ENDING

JULI



JUNI







オープニング

秘密組織「シャドルー」の総帥ベガ…
内に宿る力は、自らの肉体の許容を超えつつあった
サイコパワーは求める…その悪魔の力を保つことのできる「体」
強い格闘家だけが持つ新しい器を…

中ボス戦前

ベガ	キサマが拳を極めし者か…?
豪鬼	…我に何用か
ベガ	「殺意の波動」とやらで、我の体に拳を刻めるか、試してみよ!
豪鬼	フン…笑止!

中ボス戦後

ベガ	これが「殺意の波動」……ぬるい! このベガを止められる者はもはや、おらぬワ…! 待っておれ、リュウ…キサマの体…もらいうけるぞ!

ボス戦前

サガット	キサマ…リュウをどうするつもりなのだ?
ベガ	お前のライバルとやらは私のために利用する…
サガット	人の力を借りねば闘えぬとは…愚かな…!
ベガ	この体とて、キサマを相手にするには余りあるわ! 邪魔立てするというなら…キサマから消えるがよい!

対リュウ戦前

ベガ	リュウよ…キサマは私にとってなくてはならない存在… そう…私が「ベガ」という名の支配者でありつづけるために… そして、誰よりも強大であるという称号を不動にするためにな!
リュウ	おれは…ただ闘うだけだ より強い相手と… さあ…来い!

エンディング

ベガ	ついに我が手に落ちたか リュウ… その力、存分に役立ててもらうぞ このベガの野望のためにな…! フッハッハッハッハッハッハッ! 滅びよ…!愚かな弱者どもよ! フッハッハッハッハッハッハッ! 素晴らしい、素晴らしい破壊力だ! 我が野望は尽きぬ… このリュウの力と体が 我が手にある限り! この「シャドルー」の名を 地獄の果てまで響かせようぞッ!!

オープニング

秘密組織「シャドルー」の総帥ベガ…
内に宿る力は、自らの肉体の許容を超えつつあった
サイコパワーは求める…その悪魔の力を保つことのできる「体」
強い格闘家だけが持つ新しい器を…

中ボス戦前

ベガ キサマが拳を極めし者か…?
豪鬼 …我に何用か
ベガ 「殺意の波動」とやらで、我の体に拳を刻めるか、試してみよ!
豪鬼 フン…笑止!

中ボス戦後

ベガ これが「殺意の波動」……ぬるい! このベガを止められる者はもはや、おらぬワ…! 待っておれ、リュウ…キサマの体…もらいうけるぞ!

ボス戦前

サガット キサマ…リュウをどうするつもりなのだ?
ベガ お前のライバルとやらは私のために利用する…
サガット 人の力を借りねば闘えぬとは…愚かな…!
ベガ この体とて、キサマを相手にするには余りあるわ! 邪魔立てするというなら…キサマから消えるがよい!

対リュウ戦前

ベガ リュウよ…キサマは私にとってなくてはならない存在… そう…私が「ベガ」という名の支配者でありつづけるために… そして、誰よりも強大であるという称号を不動にするためにな!
リュウ おれは…ただ闘うだけだ より強い相手と… さあ…来い!

エンディング

ベガ ついに我が手に落ちたか リュウ… その力、存分に役立ててもらうぞ このベガの野望のためにな…! フッハッハッハッハッハッハッ! 滅びよ…!愚かな弱者どもよ! フッハッハッハッハッハッハッ! 素晴らしい、素晴らしい破壊力だ! 我が野望は尽きぬ… このリュウの力と体が 我が手にある限り! この「シャドルー」の名を 地獄の果てまで響かせようぞッ!!

COLOPHONS

GAMEST MOOK VOL.159
STREET FIGHTER ZERO3



PUBLISHER

加藤 博

EDITOR IN CHIEF

高橋 己代子

EDITORS

杉田 哲朗
高安 聡
伊丹 恭
川田 雅裕

ART DIRECTOR

宇地原 良之

ASSISTANT EDITORS

荒川 保
鈴木 宏昌

SPECIAL THANKS

WRITERS

FRS-N.O
C·LAN
ももやん
いなりん
田渕健康
がっちん
アティオスToshi
キィ
ワイルダーKEI
はまー
GED
珈琲ふりーく
MVP
P.鈴木
善之字元帥
福田柵太郎

PRINT

共立印刷株式会社

GRAND COOPERATOR

株式会社カプコン

郵便はがき

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26

株式会社 新声社

GAMEST MOOK VOL.159

STREET FIGHTER ZERO3

係

（ふりがな）	年齢（　　）歳
お名前	男・女

□□□-□□□□　都道府県　市郡 区

☎　（　　　）

1.小学（　　）年　2.中学（　　）年
3.高校（　　）年　4.大学（　　）年
5.社会人　6.その他（　　）

切り取り線

お買いあげいただきまして,誠にありがとうございます。アンケートにご協力お願い致します。

この本をお買いあげになった理由を教えてください。

この本の価格についての感想を,以下のものから選んでください。

●高い　●ちょうどいい　●お買い得!!

※高いと答えた方は,どれくらいの値段だと買いやすいですか? ＿＿＿＿＿＿円

この本の感想を,自由に記入してください。

※面白かった・つまらなかったコーナー名をそれぞれ記入してください。

●面白かったコーナー:

●つまらなかったコーナー:

今後,ムックで取りあげてほしいアーケードゲーム名を記入してください。

その他、ご意見・ご要望があれば記入してください。

ご協力ありがとうございました。

切り取り線

CAPCOM

みんなで仲良く、
どつきあい。



ストリートファイター
最新作ZERO3(ゼロスリー)登場。





3つのISM(イズム)で、ぶっとばせ。

株式会社カプコン

★国内販売事業部★ 本社/〒540-0037大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL(06)920-3633 FAX(06)920-5133 東京支店/〒163-0266東京都新宿区西新宿2丁目6番1号〈新宿住友ビル43階〉TEL(03)3340-0730 FAX(03)3340-0701★カプコンソフト情報★大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493 広島(082)223-3339 松山(089)934-8786 福岡(092)441-1991

電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。CAPCOM FAX通信 FAX 06-947-4540 ★最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!! 24時間いつでも引き出せます。★カプコン・ホームページ★http://www.capcom.co.jp/ ★カプコンフレンドリークラブ(CFC)会員募集中！★CFC事務局TEL(06)948-0555



9784881995433
1929476014801
ISBN4-88199-543-X
C9476 ¥1480E
雑誌63382-60

共立印刷株式会社

GAMEST MOOK Vol.159
ZERO3
平成10年10月28日発行
第5巻第51号通巻159号
発行／株式会社 新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
TEL.03-3293-9321
定価：本体1,480円＋税